

ISSN 0188-7610
CLUB Nintendo®
CONOCE:
BATTLETOADS™
IN BATTLEMANIACS
IN RAGNAROK´S WORLD
BATTLETOADS-DOUBLE DRAGON
-THE ULTIMATE TEAM-
CURSOS NINTENSIVOS DE:
DEATH VALLEY RALLY
BATMAN RETURNS
MARIO PAINT
ADEMAS:
RUN SABER
ZEN INTERGALACTIC NINJA
WWF ROYAL RUMBLE
INFORMACION CALIENTISIMA DE:
MORTAL KOMBAT
STREET FIGHTER II TURBO
AÑO 2 No. 6
PRECIO N$8.00 M.N.
06
0 37634 13138 1
CON 2 POSTERS GIGANTES
Ecologito

EDITORIAL

Por primera vez en el mercado de los videojuegos se lanzaron en E.U.A., como primer envío, un millón de copias de un solo título y este fue Star Fox. "Esta expectación es comparable al álbum Thriller de Michael Jackson" señaló Peter Main, vicepresidente de Mercadotecnia de Nintendo.

Esto nos lleva a contestar a muchisímos lectores que desean saber sobre el CD ROM. De acuerdo a la versión oficial de Nintendo, con la cual estamos totalmente de acuerdo, un CD ROM de 16 bit actualmente no puede hacer algo que el SNES combinado con el Chip SFX no pueda lograr. Entonces no hay nécesidad en este momento de hacer que los consumidores compren un nuevo "hardware" (equipo) si el "software" (juegos) del SNES le da las mismas ventajas o más. ¿Recuerdas cuando se lanzó el Super NES? fue tiempo después que el primer equipo de 16 bit, pero cuando se lanzó todos comprendimos que había valido la pena cuando nos sorprendimos con la rotación, escala, colores, gráficas, etc. Otra sorpresa tan impactante como esta traerá el CD ROM de 32 bit.

Como tú sabes, cuando se lanza una nueva tecnología el precio es siempre muy alto y al inicio no hay ni accesorios ni tampoco se explota al máximo su capacidad, pero no será el caso del CD ROM de 32 bit de Nintendo, ya que se ha invertido mucho tiempo de grandes talentos para que al lanzarlo no sólo ofrezca una evolución increíble, ventajas incomparables y una gran variedad de títulos sino que, además, ya se hayan estudiado todas las alternativas para hacerlo un equipo económicamente accesible.

No queda más que esperar. Si Nintendo, líder absoluto e indiscutible en videojuegos dice que todavía no es tiempo, por algo será, pero cuando salga...



SUMARIO

AHORA 2 POSTERS GIGANTES

CLUB NINTENDO
Año II No. 6 Junio 1993

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuchi

Directora de Administración
Lourdes Hernández

Director Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción: Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Asistente de arte: E. Escutia
Investigación: Jesús Medina / Adrián Carbajal
Agentes secretos: AXY / SPOT

Editorial Samra, S.A. de C.V.

Consejero Delegado
Gustavo González Lewis

Director General
Sergio Garcés Solis de Ovando

Director General de Ventas
Raul Archundia V.

Directora de Coordinación Editorial y Ventas
Guadalupe Pardo Aguirre

Director de Producción
Jesús Lara Garza

Ventas de espacio publicitario:
Coordinación de ventas: Rocio Campo, Clementina Cummings, Mª Elena Domínguez y Javier Sánchez Mújica
Tels.: 561-17-62, 352-32-66 y 352-04-15

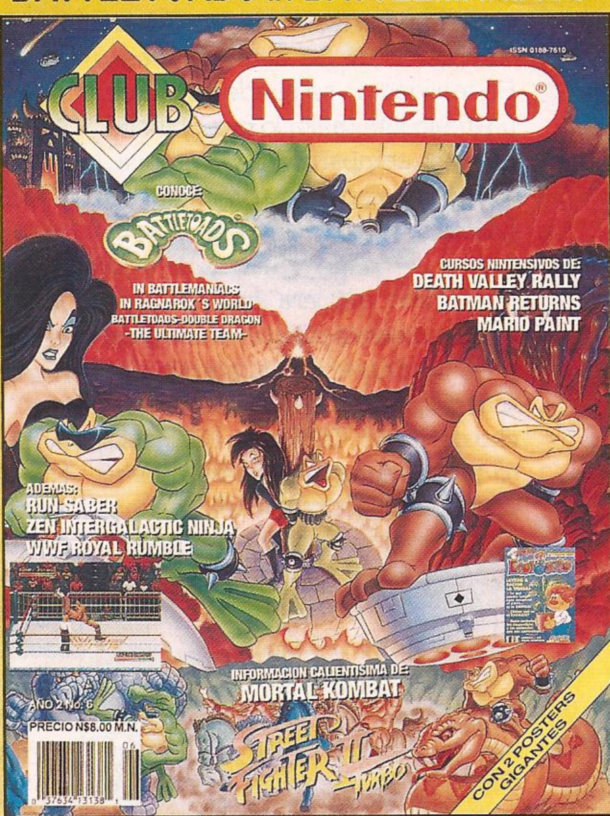
(DR) Club Nintendo Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V., bajo licencia de ITOCHU de México, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92 Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. Certificado de licitud de título No. 6420, y certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992, expediente 1/432"92"/8336.
Editor Responsable: Benjamín Bustamante Román. Autorización como publicación periódica en trámite ante SEPOMEX. Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. 02400 México, D.F. Distribución en el D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25. Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales Cerrados D.F. Interior del País.

Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco 02400 México, D.F. Tel.: (525) 352-32-66. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.

IMPRESION: PROCOELSA Pascual Orozco No. 51 Iztacalco, México, D.F. Tel.: 590-27-07

NUESTRA PORTADA

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS



¡Al fin!, después de más de un año de espera podremos disfrutar de una de las aventuras con más acción, increíbles gráficos y un reto del cual pocos podrán salir victoriosos, ¡sí!, hablamos de Battletoads in Battlemaniacs para Super NES y para completar este mes de acción "a la Battletoads" también tenemos Battletoads in Ragnarak's World para Game Boy; ¿no es esto digno para aparecer en la portada de Club Nintendo?

Estos 2 juegos se desarrollan en diferentes formas; en Battletoads in Battlemaniacs 1 ó 2 jugadores podrán unirse para adentrarse en los peligrosos terrenos de la máquina T.R.I.P.S. 21 donde se encuentran prisioneros Zitz y Michiko Tashoku; así que Rash y Pimple se deben preparar a luchar a través de 6 niveles de pura acción más 2 increíbles bonus Rounds para rescatar a sus amigos de las garras de Silas Volkmire y Dark Queen.

En Battletoads in Ragnarok's World mientras Zitz y Pimple se encontraban escoltando a la princesa Angélica fueron sorprendidos por la gran nave Gargantúa de Dark Queen; tras esta situación sólo queda una cosa por hacer, que Rash se lance al rescate de sus amigos en un juego basado en el primero de la serie de los Toads para NES, donde incluye 7 niveles de lo más espectaculares y con gran el gran reto al que nos tienen acostumbrados los Toads.

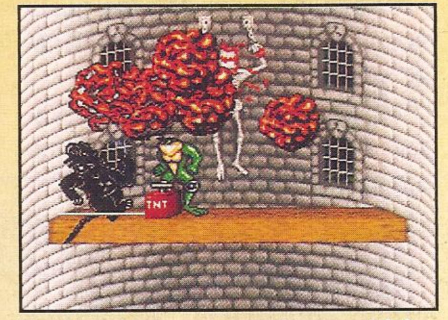
Así que no importa el sistema que tengas, ya que en cualquiera podrás disfrutar de las aventuras de estos intrépidos sapos, ya que también en el NES veremos a Battletoads-Double Dragon, en un juego muy original.



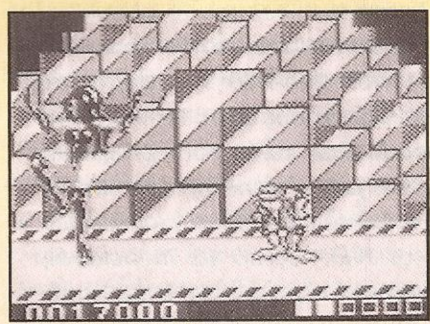
En la versión de Super NES te enfrentarás a nuevos retos... y viejos también.



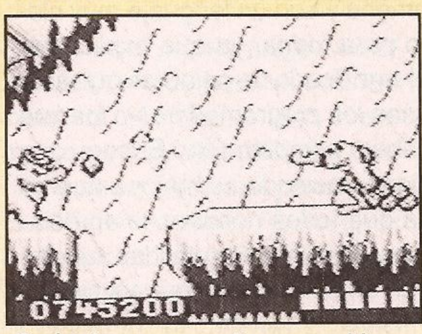
Y como siempre, te tendrás que enfrentar a enemigos que te dejarán con la boca abierta.



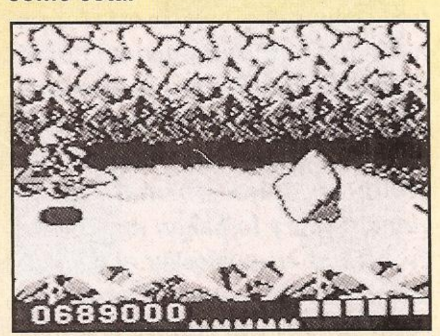
Realmente es un gran placer achicharrar a una rata tan gorda y latosa como ésta.



Aunque Dark Queen sea una dama no esperes que te invite a tomar el té cuando llegues con ella.



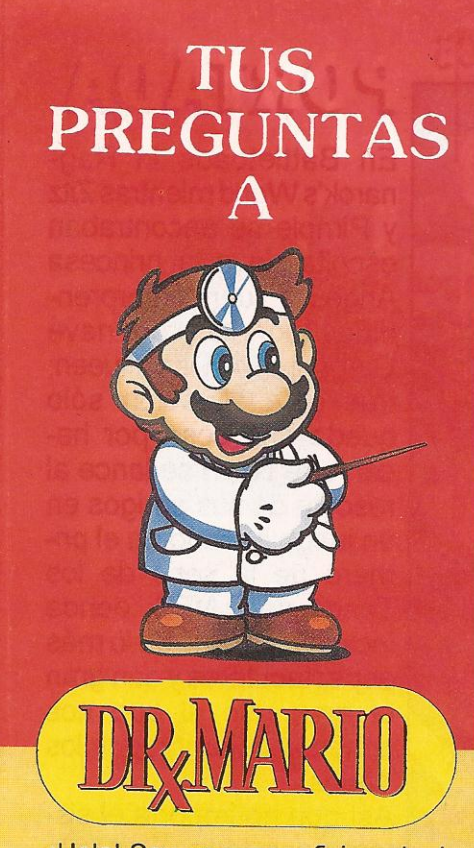
¿Qué tal unas guerritas con el hombre de nieve?



Sólo tus reflejos podrán salvarte en la carrera de velocidad.



TUS PREGUNTAS A DR. MARIO



¡Hola! Soy un super aficionado de Club Nintendo. Con respecto al contenido me gusta como contestan las cartas, ya que contestan no como a un lector sino como a un amigo y eso hace que la sección de Dr. Mario sea más amena y entretenida y por eso me gusta mucho junto con "La Bola de Cristal" y "Analizando a"

¿Por qué Axy y Spot son tan "vagos" en los videojuegos? (disculpen la expresión)

Alejandro Ibarra Velázquez
MEXICO, D.F.

Bueno, contestamos así porque realmente sentimos que quienes nos escriben a la revista son nuestros amigos. Además de esta forma podemos comunicarnos como realmente somos y no tenemos que agarrar poses que no nos quedan. Nuestros agentes secretos tienen como trabajo formal jugar videojuegos y lo hacen muy bien. Es el éxito en cualquier actividad: hacer bien lo que te toca hacer. Para ellos los videojuegos son más que una distracción... son ahora su trabajo.

Estoy de acuerdo con lo que escribieron en la revista de febrero en "El Control de los Profesionales". En realidad no se puede decir que un juego sea malo, lo que pasa es que las compañías programadoras piensan en la gran variedad de gustos que tienen los videojugadores.

Por último quisiera pedirles que en su sección de "Este mes llégale a..." incluyeran siempre el licenciatario, ya que esto dice mucho del juego. Otra cosa que quiero preguntarles es ¿cuánto tiempo juegan ustedes al día? ¿Acaso se dedican exclusivamente a ser agentes de Club Nintendo?

Eliseo Arias
QUERETARO, QRO.

Buena idea. A partir de este número incluiremos también el licenciatario de cada juego. Por otra parte, como le comentamos a Alejandro Ibarra, nuestros videojugadores y agentes secretos se dedican sólo a jugar para preparar la revista. Como verás es un trabajo muy entretenido y muy diferente a cualquier otro, pero lo tomamos con la seriedad que debe tomarse un trabajo.

◆

Les escribo principalmente por su excelente labor realizada en el CES, en el que se demostró que ustedes están al tanto de todo lo importante que gira alrededor de lo que nos interesa a los videojugadores, ya que nos mostraron lo mejor para el '93 en forma amena y con un lenguaje muy claro para todos, ya que explicaban el significado de palabras que sólo usan los programadores o los que saben computación. Espero que sigan haciendo su mejor esfuerzo ya que todos nosotros lo apreciamos. Con esa mentalidad tengan por seguro que seguirán siendo los #1.

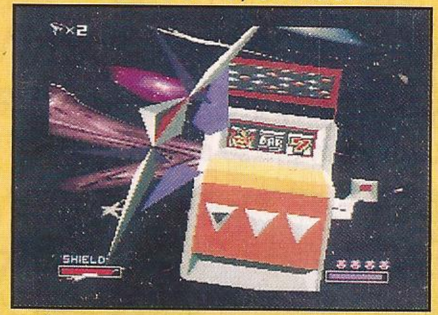
Vicente Ramos Pineda
TEPIC, NAYARIT

Gracias por tu carta y cartas similares de Carlos Manjarrez, Jorge Salgado S., Luis Antonio Peña D., Raymundo Domínguez C., Jesús M. Castañeda, Miguel A. Reyes E., Octavio Ulises M., Ricardo Quiroz y Fabián Munguía G. Esto motiva a todo el grupo a siempre dar algo más y mejor. Al iniciar este mes de Junio salimos hacia Chicago para el CES de verano... seguiremos informando.

◆

Adquirí el número de Club Nintendo Año 2 No. 3 y estoy muy emocionado por el nuevo Chip Super FX, aunque el nuevo juego go de Star Fox, digamos que hay algo en los gráficos que no me satisface, no se qué sea, quizá haya demasiados ángulos. Bueno, es el primer juego, seguro que los futuros estarán mejor.

León Manuel Real Esponda
LOS MOCHIS, SINALOA



Tal vez tengas un poco de razón en cuanto a los gráficos en foto, pero a estas fechas casi seguro que ya lo viste en pantalla y estarás convencido de que es una acción y gráficas que nunca antes habías visto, pero no para ahí la cosa; jugarlo es una sensación totalmente distinta y tienes que habituarte al control de la nave utilizando siempre los 6 botones Alberto Cendejas de Uruapan Michoacán, también nos mandó una carta para preguntar si este juego viene programado a su máxima capacidad y la respuesta es NO. Como tú mencionas, apenas es el primero y seguramente los cartuchos con el Chip SFX nos seguirán sorprendiendo este año.

Una recomendación a Axy y Spot es que no muestren sus fotografías. Es mejor que queden en incógnita, ya que al verlos en la calle algunas personas les pueden preguntar sobre los juegos en un mal momento y así evitan problemas ¿no creen? Se despide amistosamente.

Juan Carlos Reyna Pérez
CD. MADERO, TAMAULIPAS

Fíjate que tienes mucha razón. Su anonimato les ha permitido conocer muchas opiniones que nuestros lectores tienen de ellos; además es imposible que recuerden todos los detalles de todos los juegos en un instante y si en la calle o en cualquier lugar los videojugadores llegaran a preguntarles sobre distintos juegos, no les alcanzaría el tiempo ni para contestar (sin ver el videojuego) ni para trabajar en la revista.

◆

¿Por qué en la entrada que tiene el NES no se hace otro aparato como el CD ROM o un Chip como el SFX? Parece que se están olvidando del NES.
En el número 13 de los Grandes de Nintendo se equivocaron pues pusieron Bart vs. Radioactiveman y es Bart and the Radioactiveman.

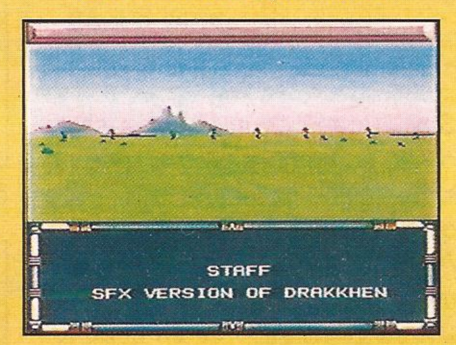
Alejandro J. Guillermo Rodríguez
MERIDA, YUCATAN

En Estados Unidos de Norteamérica el Super NES ha desplazado al NES, no así en México donde el sistema de 8 bit tiene aún muchos fanáticos. Desarrollar accesorios y aparatos que complementen al NES, aunque fue contemplado por Nintendo cuando lo diseñó, en este momento no sería costeable y no se marcaría una superioridad muy clara que si se hacen los avances a partir del Super NES. Afortunadamente, y como lo hemos dicho, los más grandes licenciatarios han confirmado que seguirán apoyando al NES con nuevos títulos; de hecho este año se lanzarán más juegos que el año que se introdujo el sistema.
Efectivamente nos equivocamos con el nombre del juego de Acclaim, pero no es como tú lo indicas. El nombre correcto es Bart meets Radioactiveman.

◆

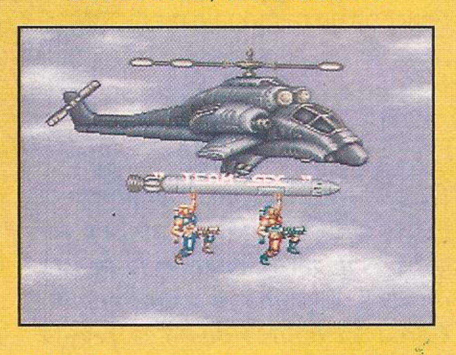
Tenemos una duda sobre el final de Drakkhen ¿tiene el Chip SFX? También en Contra III ponen Team SFX.

Juan Eduardo Ramírez L.
GUADALAJARA, JALISCO



Tengo una gran duda sobre el Chip SFX, ya que Star Fox es el primer cartucho con este Chip, pero al terminar Contra III agradecen al Team SFX.

Carlos Eduardo Rueda Pyra
CD. MANTE, TAMAULIPAS



Star Fox es el primer juego con el Chip SFX, lo que pasa es que inicialmente el nombre del Super Famicom y del Super NES, iba a ser SFX (que en inglés se pronuncia "ES EFEX" o sea Super Efectos) por los efectos en ese entonces únicos de rotación y escala.
Sin embargo, decidieron ponerle los nombres que ahora tienen tanto en Japón como en América. Esto confirma que desde el lanzamiento del equipo de 16 bit, Nintendo ya trabajaba en el Chip SFX. Sorprendente ¿no creen?

◆

En el Sumario dice que está prohibida la reproducción total o parcial de su revista y he visto calcomanías de sus fotos.

Neftali Metzger R.
VERACRUZ, VER.

Les mando unas calcomanías para ver qué pueden hacer por que sé que está prohibida la reproducción de la revista.

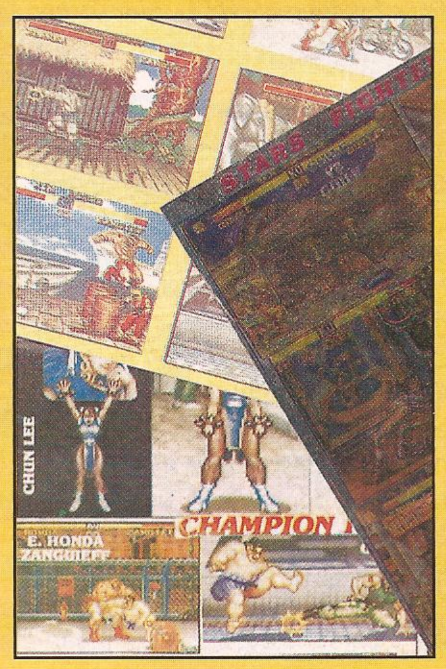
José Luis Barajas Rosales
ZAPOPAN, JALISCO

Aquí en Puebla están utilizando sus fotos para hacer estampitas ¿tienen permiso de ustedes para utilizarlas?

Sergio Angel Galindo
PUEBLA, PUE.

Mis hermanos me trajeron una planilla de Street Fighter II donde vienen las fotos de su revista No. 2 Año 2 ¿ustedes dieron permiso para reproducirlas?

Vargas Calderon Guibaldo
MEXICO, D.F.



Pues al parecer esto se ha dado por todo México.
Todas estas planillas son reproducidas por gente que escondida en el anonimato, se piratea lo que encuentra a su paso. Además las reproducciones son nefastas pues una imprenta que se respete no las imprimiría.

◆

Si ustedes dicen que toman en cuenta las opiniones de los lectores me gustaría que en lugar de tanto dichoso mapita pusieran más información de juegos nuevos y más artículos sobre ellos, así como una sección donde se califiquen los juegos.

Rodrigo Díez Gargari
MORELIA, MICHOACAN

Ojalá todos nuestros lectores pensaran como tú porque tendríamos menos chamba. Hacer los dichosos mapitas es difícil, laborioso y tardado, pero precisamente porque tomamos en cuenta la opinión de los lectores, seguimos publicando los mapas que, a fin de cuentas, nos dan mucha satisfacción por ser únicos. Pero de todas formas hemos ampliado la información de juegos nuevos en la revista.
Ah. Y seguimos negándonos a calificar los juegos por lo que ya hemos dicho.

◆

Quisiera aclararles que yo soy el lector que les mandó el truco de Super Double Dragon que apareció en la revista No.4 año 2 página 64. Les escribo para que rectifiquen el secreto y lo publiquen completo porque parece ser que ustedes no entendieron bien el truco: Cuando quede el último continue el jugador que acabe de ser eliminado debe esperarse a que eliminen a su compañero, así cuando aparezca la opción de continue los 2 deben presionar start al mismo tiempo para que aparezcan los 2 personajes; si siguen jugando verán que cuando eliminen a uno de los 2 aparecerán otros "7 continues extras"
Si está jugando uno solo también funciona. Simplemente cuando le quede el último continue presione en los 2 controles start al mismo tiempo y cuando aparezcan los 2 personajes eliminar al otro que no está jugando para así seguir avanzando.
Si hubieran sido más observadores, se habrían dado cuenta que en el sobre venían mis datos, (ya ven que tan importante es que se fijen en el sobre).

Irving Zahedy Peña Mejía
PARRAL, CHIHUAHUA

Soy el que según ustedes se le olvido su nombre pero es que no saben leer o no les gustó la crítica que les hice de la portada.
Al finalizar la carta puse "Atentamente (atte.) J. A. X.," letras que uso al poner récords en el cartucho que juego y así me quiero dar a conocer y si no les gusta ni modo; yo sí les doy mi nombre pero con la condición de que Axy y Spot den a conocer su rostro si no, no y publiquen mi carta.
Les mando un secreto para competir con un personaje medio transparente en Time Trial.

J. A. X
NUEVO LEON

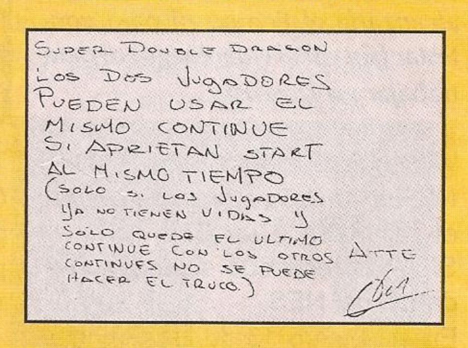
Pues sí, ustedes 2 nos mandaron el truco, sin embargo en ambos casos nos llegaron cuando la revista de abril se estaba ya imprimiendo. Como ya hemos dicho, la revista necesita casi un mes para su impresión y distribución. Por ejemplo Fox McCloud, nuestro número de abril, que salió a la venta el 26 de marzo, entró totalmente a impresión el jueves 1º de marzo.
En caso tuyo, Irving, según tu sello de correos depositaste la carta el día 9 de marzo y J. A. X. el 16 de marzo; las recibimos y registramos en nuestras oficinas el 23 y 26 de marzo, fecha en la que ya estaba impresa la revista de abril.



Sello de la carta de Irving



Sello de la carta de J. A. X.


SUPER DOUBLE DRAGON
LOS DOS JUGADORES
PUEDEN USAR EL
MISMO CONTINUE
SI APRIETAN START
AL MISMO TIEMPO
(SOLO SI LOS JUGADORES
YA NO TIENEN VIDAS Y
SOLO QUEDE EL ULTIMO
CONTINUE CON LOS OTROS
CONTINUES NO SE PUEDE
HACER EL TRUCO.)
ATTE

Aquí está el truco que mandó el, hasta ahora desconocido, descubridor inicial del truco, quien mandó su carta el 6 de febrero.
Al parecer tendremos que seguir llamándote J. A. X. porque Axy y Spot seguirán siendo secretos. ¡Ah! y el truco que nos mandas lo publicamos en la revista 13, página 44.

◆

Ante la gran oleada de cartas preguntando sobre el CD ROM para Super Nintendo, informamos que Nintendo of America confirmó que la fecha sólo depende del exitoso desarrollo de videojuegos que ofrezcan mejoras significativas sobre los juegos de cartucho.
Gracias a Fernando Morales de Mérida Yucatán por su carta.



¡Fácil para sus hijos! ¡Fácil para usted!

Una revista con muchas y variadas actividades manuales, para que sus hijos se diviertan con sus amigos.

Ahora con Disney usted tiene un mundo de manualidades para entretenerlos.

Manualidades Disney, más fácil para todos.

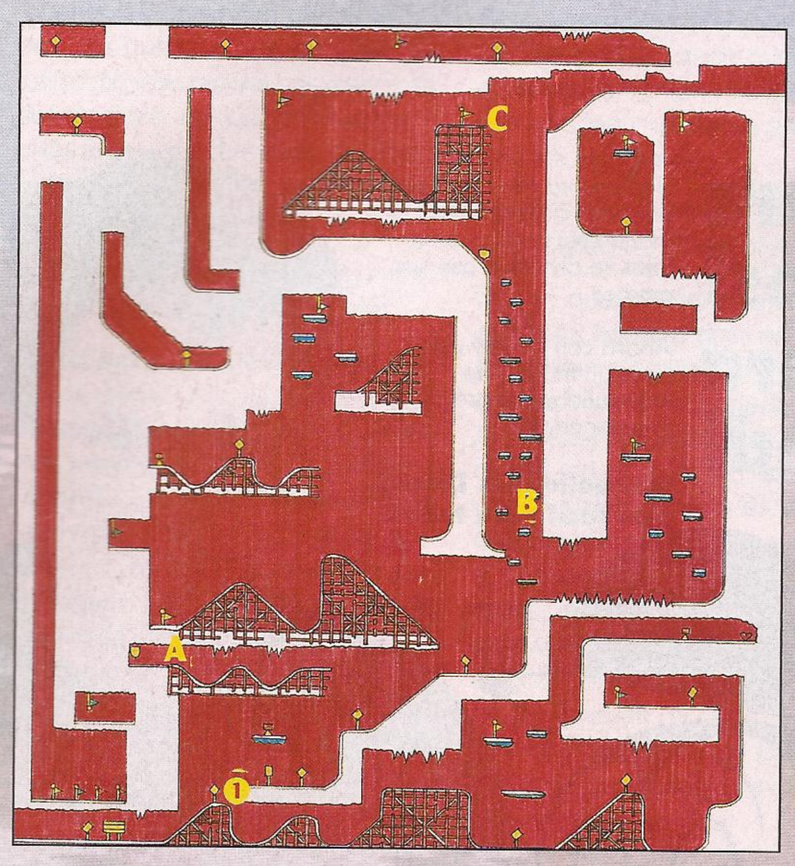


¡YA ESTA A LA VENTA EN SU PUESTO DE REVISTAS!

CURSO **Nintensivo**

ROAD RUNNER'S Death Valley Rally™


Definitivamente con esta segunda parte del Curso Nintensivo debes terminar este juego al que sin duda no le veías el fin.



HOPALONG CASUALTY

4-1

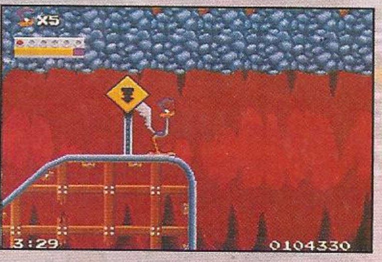
1.-Al principio, avanza hasta donde está el número "1" y ve por el camino de arriba (donde está el anuncio de límite de velocidad), te recomendamos que tomes el escudo que esta en "A", después de tomarlo avanza a la derecha rápidamente para que puedas salir con turbo y subir sin que te dañen las rocas por el túnel que señalamos con la letra "B".

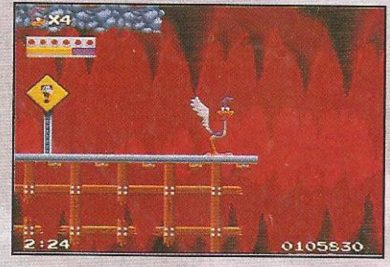
2.-Rodea todo el riel para que saltes desde "C" hacia la derecha y halles la salida de este nivel, el cual, como podrás ver, es fácil.

4-2

Este nivel, al igual que el anterior es fácil y no te dará problemas.

Al principio del nivel, avanza todo hacia la derecha hasta que veas el primer anuncio que señala hacia abajo, ten cuidado porque más adelante hay un vacío, sáltalo para seguir avanzando por el camino que te indica el segundo anuncio (que también es para abajo). ➲





➲Al llegar al anuncio con el símbolo de admiración, salta hasta topar con pared para evitar unos picos que se encuentran abajo; de ahí avanza todo hacia la izquierda (ten cuidado de nuevo con el coyote) hasta que...

Llegues al lugar que indica la primer foto (la caída con flecha hacia abajo) desciende hasta que llegues de nueva cuenta a unos rieles y de ahí avanza de nuevo hacia la derecha para encontrar la salida; ten cuidado de nuevo con Wily E. Coyote; para evitarlo puedes subirte a las bases y esperar a que pase. ➲







4-3

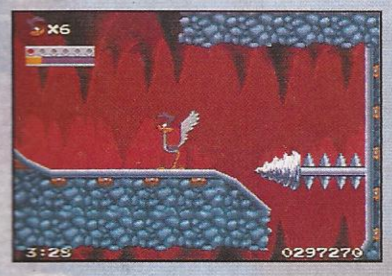


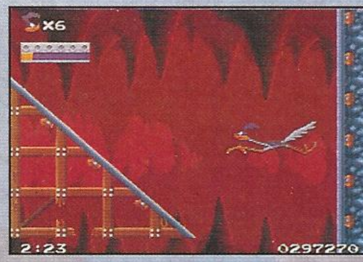
➲Al principio, ve todo por la bajada de 45º sin detenerte, así evitarás que los taladros te toquen, (aquí no uses el turbo porque es indispensable más adelante, después del descenso)

Al llegar al lugar que indica la 1ª foto, baja a los rieles y ve por una pared que esta a la derecha (para evitar usar el turbo puedes avanzar un poco por la izquierda para agarrar velocidad), sigue subiendo hasta que llegues al lugar que indica la 2ª foto ahí avanza un poco a la izquierda y cuando veas camino de nuevo hacia arriba a la derecha tómalo. ➲









➲Una vez que llegues al lugar que indica la 1ª foto, sube teniendo cuidado con el taladro, más arriba verás unos rieles (los que indica la 2ª foto) ahí da un salto a la izquierda para llegar al lugar que indica la 3ª foto y de ese lugar avanza a la izquierda hasta que encuentres una pared, escála la para que sigas avanzando a la derecha y encuentres la salida. ➲

PLAN D

Para destruir la máquina perforadora debes ir a la parte alta de ella subiéndote por los taladros que aparecen en los costados de la máquina, esquiva las prensas hidráulicas que van subiendo de derecha a izquierda, y cuando bajen párate sobre ella para picotear las bases de la prensa de al lado, repite esto para romper los 6 puntos.









QUANTUM BEEP

5-1

Como es un poco complicado explicar la ruta, te marcaremos el camino con una flecha.



⊂1.-Aquí debes bajar para usar turbo y poder ir hacia arriba para seguir avanzando.

5-2



Esta escena es un poco enredosa, sigue esta secuencia en los teleports.

1.-Entra al teleport # 1 que está a la derecha de donde empiezas.

2.-Avanza hacia la izquierda para llegar a topar con pared, corre entonces a la derecha para volar por la pared que indica la foto y tomar el teleport 2. ⊃



3.-Al salir del teleport #2 sólo sube un poco para tomar el teleport #3.

4.-Ve a la izquierda y verás 3 teleports (4,5,6) toma el #5.

⊂ 5.-Al salir avanza a la izquierda y verás el #7, no te metas, espera un elevador que te conducirá al #8, ahí métete.

6.-Ve hacia la derecha siguiendo el camino y hallarás el #9, métete ahí.

7.-Sólo muévete a la derecha y entra al #11, al salir de este teleport baja (a la izquierda hay una bandera) y ve todo a la derecha; deberás pasar el #13 y el #12 sin meterte a ellos hasta que encuentres el #14, ahí sí debes entrar.

8.-Al salir, toma el #15 que está a la derecha, cuando salgas ve a la derecha escalando una pared y hallarás el #16, métete en él.

9.-Al salir del 16, sube la pared que está a tu derecha para tomar el #17; saliendo de él, déjate caer para encontrar el #18.

10.-Al salir del #18 ten cuidado con Marvin, avanza a la izquierda y...¡uff!...al fin hallarás la salida de este complicado nivel.



5-3

Este nivel a diferencia de los demás no es un laberinto, sino un camino único, el problema de éste es que tus enemigos te atacan con todo su poder y tu línea de energía se ve reducida rápidamente, ten cuidado con los diferentes cambios de Wily E. Coyote.





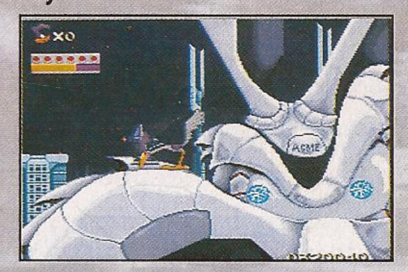


1.-(Hambrientus Misilisticus).- Cuando oigas el motor de su misil, prepárate para dar un salto y esquivarlo.
2.-(Caninus aladus).- Este es un viejo conocido del nivel 1-3, sáltalo cuando pase.
3.-(Gyroqcopterus Pulguientus).- Cuando te localiza se lanza hacia ti; lo mejor para evitar es mantenerse en movimiento.
4.-(Diabolicus Monstruosus).- Este te perseguirá dando saltos, si quedas atrapado pásate debajo de él cuando salte.

PLAN E

➲ Estudia muy bien los puntos que están marcados con "!", primero destruye la nariz para revelar 4 pequeñas antenas; elimina luego las de los bigotes y vete a la derecha para tomar un gran do-do motorizado que te llevará a destruir las de las orejas.









Ahora sí por fin pudo cantar la gorda para anunciar el final del juego.

Estuvieron duros los laberintos ¿no? Bueno, así el sabor del éxito es más dulce.



CURSO Nintensivo

BATMAN RETURNS

Buen reto enfrentarás en este juego para liberar a ciudad Gótica de las garras del mal; con los tips de este Nintensivo seguramente podrás lograrlo.

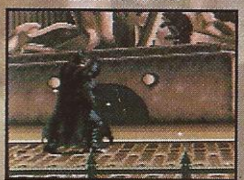
Primero los clásicos movimientos: En 3-D


Botón Y: Golpe


Botón B: Salto


Botón Y+B: Spin Atack


Botón A: Special Item


Botón Ló R: Defensa


Botón B+Y: Patada


Botón Ló R +X: Test Tube


Botón B,Y, Abajo: Body Slam

En 3-D puedes cambiar tu Special Item con Select

Movimientos: En 2-D




Botón Y: Batibumerang


Botón B: Salto


Botón A: Batigancho


Botón L ó R: Defensa


Botón L ó R + X: Test Tube

Como en casi todos los juegos de este tipo cuando te acercas mucho a un enemigo lo agarras; éstos son los golpes que puede ejecutar Batman cuando agarra a un enemigo.


1.-Solamente el botón Y.- Darás 2 cabezazos y rematarás al enemigo con una patada (200 puntos por cada golpe).


2.-Hacia adelante (o atrás) + Y.- Arrojarás al enemigo contra el piso (200 puntos más 100 por cada enemigo que te "lleves de corbata").


3.-En ciertos lugares al hacer el control hacia arriba + Y estrellarás a los enemigos contra la pared causándoles un gran daño a ellos y a la propiedad privada (300 puntos + 300 por cada enemigo que involucres).


4.-Si agarras a otro enemigo mientras te encuentras cargando a uno, podrás chocar sus cabezas y causarles gran daño a los dos (600 puntos).

Ahora que sabemos lo básico, empecemos:

ESCENA 1.- AMBUSH IN GOTHAM PLAZA

1-1

Como siempre, la primera escena es la ideal para aprender y practicar algunas "mañas".



← Los batibumerang no causan daño a los enemigos normales, pero con uno solo puedes tirar a los motociclistas, además de que puedes hacer que los payasos que traen bombas las tiren y les exploten a ellos.



Los Bazooka Clown pueden convertirse en un serio dolor de cabeza, pero no todo está perdido contra ellos ya que puedes parar sus tiros con los golpes normales o con el Special Atack, inclusive puedes ocupar a un enemigo como escudo contra sus disparos. →





1-2

← Esta parte no es muy difícil, elimina a todos los Thin Clowns conforme vayas avanzando, cuando llegues con un Tall Clown espera a que te salga un enemigo por atrás, elimínalo y brinca para pegarle en el cuerpo al Tall Clown; pero en el aire voltéate rápido por si te aparece otro Thin Clown por atrás, si a los Fat Clown no los puedes eliminar, no te arriesgues y sáltalo.







El enemigo de esta escena no es mucho problema, ya que con los 3 Test Tubes que tienes en reserva le restarás casi toda su energía, ya sólo es cuestión de darle algunos golpes para eliminarlo; al principio puedes utilizar tu batigancho para bajarle casi toda una línea de energía.

ESCENA 2.- BATTLE IN THE STREETS OF GOTHAM CITY

2-1



← Aquí es bien importante que recuerdes darles con batibumerangs a los enemigos que traen las bombas; cuando llegues con el payaso gordo que se sube a la banca, debes tener cuidado porque si te golpea te resta mucha energía; para evitarlo sólo muévete de lado a lado.



2-2

Cuando vayas en las escaleras eléctricas, salta para ver a los enemigos que están un poco arriba, a los payasos gordos es mejor que los esquives y les pegues por atrás. →



← Un tip para que uses sin mayor problema tu batigancho es el de presionar el botón B seguido, ya que el fuego del techo no te dañará, ten cuidado con las varas en llamas que caen, sólo acércate un poco y regresa para provocar que caigan.



2-3

Al final de esta escena encontrarás al gran enemigo "T. Strongman", a este enemigo lo puedes cargar como a los demás, el único error que puedes cometer contra él es el de pararte enfrente; si ves que la situación se está poniendo muy difícil, usa tus Test Tube o usa el batigancho (escógelo con Select).





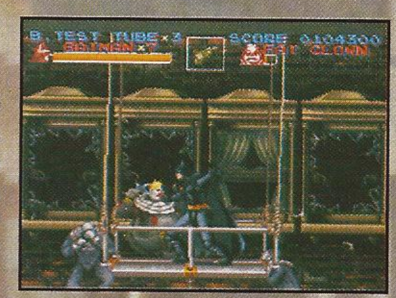




ESCENA 3.- ON THE PROWL

3-1

Al ir subiendo por el ascensor te recomendamos que te pongas exactamente enmedio, así podrás moverte cuando aparezcan los payasos gordos,usa tu batigancho para avanzar cuando se detenga el primer elevador. ➔



3-2



🡐 Al principio de esta escena déjate caer por el primer balcón para encontrar un Test Tube, además de que por abajo es más fácil avanzar. Aquí tu batigancho será indispensable para ir avanzando, usa la misma técnica que te dimos en la escena 2-2, cuando llegues a la parte que sube la barra de acero vete al centro para esquivar las bombas.

3-3

🡐 Gatúbela es un enemigo muy difícil, sigue estos pasos para que sea un poco más fácil eliminarla:

Al empezar el Round dirígete todo hacia la izquierda (esto es para que tengas mayor campo visual); cuando Gatúbela se acerque caminando brinca hacia ella haciendo el Body Slam, regrésate hacia la izquierda y repite este movimiento mientras Gatúbela se acerque caminando hacia ti. Si llegas a ser pateado al irte parando, realiza tu Spin Atack, porque Gatúbela se te acercará ; cuando veas que se va dando giros hacia atrás prepárate porque se arrojará hacia ti, esquívala con el Spin Atack, si tienes Test Tube úsalo; recuerda siempre tratar de "meterla" en la rutina de los Body Slam que es lo que le quita más energía.





ESCENA 4.- THE PENGÜIN'S TRAP

4-1

El principio de esta escena no es más difícil ni diferente que las escenas anteriores que has pasado, te recomendamos estar muy atento en las zonas de luz y así podrás ver las sombras de los enemigos que están a punto de caer para evitar que te dañen, en especial de los payasos gordos. ➔









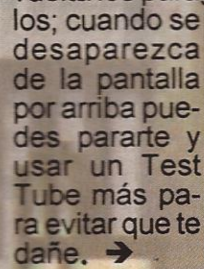
4-2

← Cuando te enfrentes otra vez contra Gatúbela emplea la misma técnica que te mencionamos la primera vez que te enfrentas con ella; esta vez será más fácil porque ya no usa todos sus ataques.

4-3

Una vez que hayas derrotado a Gatúbela te las tendrás que ver contra el Pingüino, este enemigo te dará varios dolores de cabeza, éste es el primero de los 3: lo más importante es que no te desesperes, cuando esté volando y te arroje paraguas-bomba siempre trata de estar en el lado contrario de la pantalla de donde él se mueva, arroja batibumerangs cuando baje un poco, brinca y dale si estás muy lejos él; cuando se detenga y comience a arrojar paraguas hacia el frente pásate debajo de él y aléjate hacia atrás lo más que puedas, incluso puedes arrojarle algunos batibumerangs antes de que pasen de vuelta los paraguas que arrojó, esquívalos ya sea agachándote y saltándolos; cuando se desaparezca de la pantalla por arriba puedes pararte y usar un Test Tube más para evitar que te dañe. →











ESCENA 5.- TO THE BATMOBILE! 5-1

En esta escena deberás manejar tu batimóvil y cuidarte de los miembros motociclistas de R.T.C.G.; la verdad es una pérdida de tiempo (y exceso de trabajo en tu dedo) el quererlos eliminar, siempre esquívalos ya que sólo salen por unos momentos y se van, debes tener cuidado también con algunos motociclistas que aparecen en fila y en sentido contrario, pasa por el hueco que siempre dejan; de vez en cuando aparecerán unos payasos que te arrojan misiles, al igual que los otros esquiva sus disparos y deja que se vayan como vinieron; al final de la escena encontrarás al enemigo mayor (Campain V.) dispárale y trata de no irte mucho a las orillas para no chocar contra los payasos. Cuando se acerque mucho prepárate porque tendrás que esquivar algunos misiles o dinamita que te disparará











ESCENA 6.- CIRCUS TRAIN 6-1

Esta escena presenta muchos peligros más que las anteriores en vista 3-D; al principio debes tener mucho cuidado con los motociclistas que alcanzarán el tren y te arrojarán una bomba, para esquivarlos trata de permanecer en la parte baja de la pantalla y muévete de un lado a otro para esquivar la bomba, si tienes tiempo la puedes agarrar con el botón"Y" para arrojársela a tu enemigo más cercano pero no le juegues al "valiente" y trata de no arriesgarte cuando la ocasión no lo amerite.



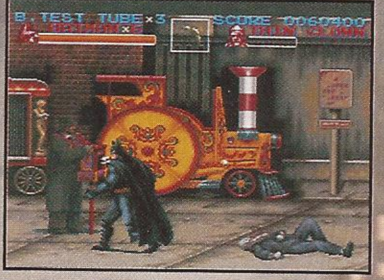


Debes estar muy atento cuando cambie el fondo pues en tu camino aparecerán rieles cruzados, lo más recomendable es que los saltes (si estás sujetando a un enemigo y presionas B, Batman suelta al enemigo para saltar) o que hagas tu ataque especial como te dijimos en el número anterior.

6-2

El organillero te espera al final de esta escena, él se mueve muy rápido pero no es imposible de agarrar por un lado y hacerle la combinación de ataques que quieras para deformarle el rostro, recuerda no intentar atacarlo por enfrente; cuando veas que se para en alguna de las orillas de la pantalla es que disparará, esa es una muy buena ocasión para ir y agarrarlo; si estás en línea recta y no puedes escapar de sus disparos, usa tu Test Tube para evitarlos.







ESCENA 7.- THE PENGÜIN'S LAIR

7-1





← La última pelea de Batman comienza, como es de esperar los enemigos aquí son muy duros; cuando llegues a la zona en la que está la armada de Pingüinos debes fijarte cuando arrojen sus misiles y tener muy buenos reflejos, ya que cuando estén a punto de caer los misiles (observa las sombras) realiza tu ataque especial para esquivarlos, también si ves la situación muy difícil puedes usar algún Test Tube.

7-2

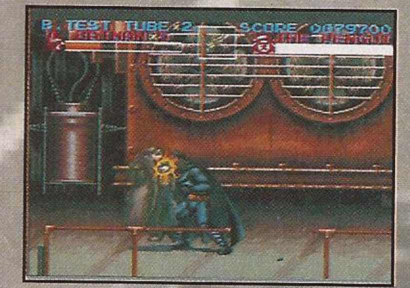
Realmente es muy difícil evitar algunos golpes del vehículo Pato, debes fijarte muy bien cuando se levante completamente pues se recargará sobre ti, brinca hacia él para tratar de pasarte al otro lado, y después atácalo; cuando se levante a media altura te atacará con misiles, aléjate lo más que puedas de él hasta que caigan los 4 misiles (si estás atrapado en una esquina puedes aprovechar y pasarte debajo de vehículo), lo que nunca debes hacer es poner defensa si el vehículo te atrapa en alguna esquina (creénos), no desesperes y lo acabarás.

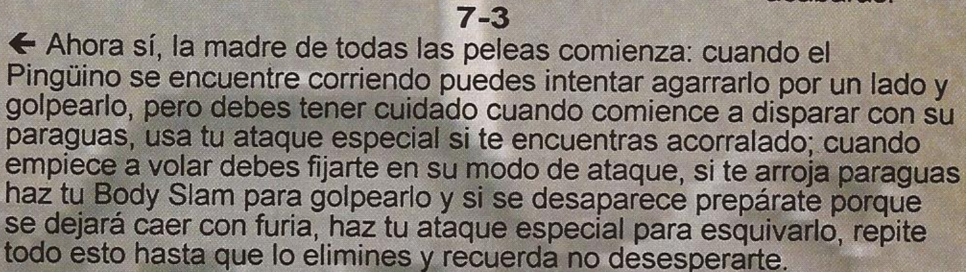




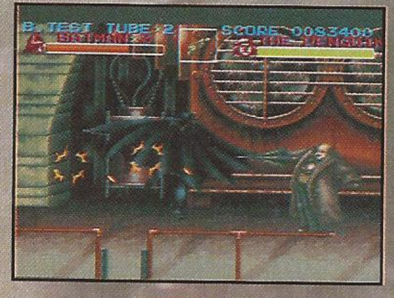


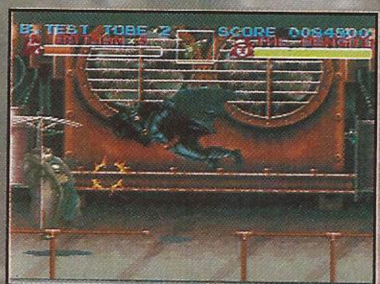
7-3

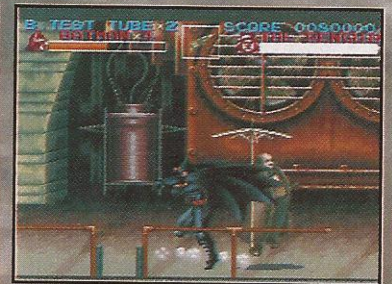




← Ahora sí, la madre de todas las peleas comienza: cuando el Pingüino se encuentre corriendo puedes intentar agarrarlo por un lado y golpearlo, pero debes tener cuidado cuando comience a disparar con su paraguas, usa tu ataque especial si te encuentras acorralado; cuando empiece a volar debes fijarte en su modo de ataque, si te arroja paraguas haz tu Body Slam para golpearlo y si se desaparece prepárate porque se dejará caer con furia, haz tu ataque especial para esquivarlo, repite todo esto hasta que lo elimines y recuerda no desesperarte.

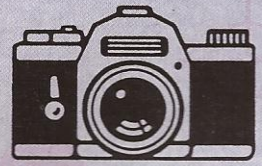






Como siempre, los juegos de Konami tienen diferente final dependiendo la dificultad; si nos mandas una foto con la pantalla final que aparece en dificultad "Manía" ya tienes asegurado tu lugar en los récords.

LOS RECORDS



Toma las fotos de tus RECORDS, en una habitación a oscuras, pon tu cámara sobre un tripié, un mueble o un objeto que la mantenga inmóvil. Para lograr mejores resultados sugerimos usar una cámara de 35 milímetros con una velocidad de 1/8 de segundo. Envíalas a: Pestalozzi 838, Col. Del Valle C.P. 03100, México, D.F. y forma parte de nuestro selecto grupo de Récords de Nintendo.

EL SALON DE LA FAMA

F-ZERO
DANIEL RODRIGUEZ
1'45"48 --------DEATH WIND

SUPER MARIO KART
1'32"09 -------- MARIO CIRCUIT 2
1'10"40 -------- KOOPA BEACH 2
RELAMPAGO
ROBERTO PABLO BROOKS
SERGIO VALLES

T.M.N.T. IV
21'06"
JORIARIBSAM VILLA JIMENEZ

AXELAY
JOSE MARIO VELAZQUEZ C.
ADVENTURE ISLAND II
JOSE RODRIGUEZ ALMANZA
BATMAN II
HECTOR H. RODRIGUEZ S.
BATTLETOADS
JULIO E. FLORES AUDEVEZ
BUSTER BUST LOOSE
JULIO EDUARDO FLORES A.
CASTLEVANIA
J. MARIANO VELAZQUEZ C.
DREAM MASTER
JOSE RODRIGUEZ ALMANZA
DOUBLE DRAGON III
MARIO A. MADRIGAL H.
DEATH VALLEY RALLY
JORIARIBSAM VILLA J.
DOUBLE DRAGON II
RODRIGO LOPEZ AVILA
JULIO EDUARDO FLORES A.
IVAN DEL CASTILLO LEAL
DUCK TALES
JULIO EDUARDO FLORES A.
IVAN DEL CASTILLO LEAL
HECTOR H. RODRIGUEZ S.
DONKEY KONG
ISMAEL ALFARO Q.
FELIX THE CAT
MARIO E. DIAZ O'CHEITA
GRADIUS III
JOSE MARIANO VELAZQUEZ
GHOST IS N'GOBLINS
ROBERTO PABLO BROOKS
SERGIO VALLES
GALAXY 5000
ROCRIGO LOPEZ AVILA
JOE & MAC
DANIEL RODRIGUEZ B.
JACKAL
JOSE RODRIGUEZ ALMANZA

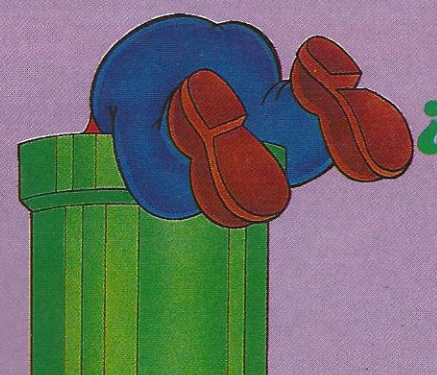
LOLO II
HUMBERTO H. DELGADO
MICKEY MOUSE CAPADE
RODRIGO LOPEZ AVILA
MEGA MAN II
JOSE RODRIGUEZ ALMANZA
MEGA MAN III
JULIO E. FLORES AUDEVEZ
IVAN DEL CASTILLO LEAL
MEGA MAN IV
BARRON BROS.
JOSE RODRIGUEZ ALMANZA
JULIO E. FLORES AUDEVEZ
IVAN DEL CASTILLO LEAL
HECTOR H. RODRIGUEZ S.
MEGA MAN V
JULIO E. FLORES AUDEVEZ
METAL GEAR
JULIO E. FLORES AUDEVEZ
IVAN DEL CASTILLO LEAL
MAGICAL QUEST STARRING
PAOLA SALGADO GARCIA
JESUS A. SUAREZ GARCIA
NARC
JULIO E. FLORES AUDEVEZ
IVAN DEL CASTILLO LEAL
NINJA GAIDEN II
MARIO A. MADRIGAL H.
JOSE RODRIGUEZ ALMANZA
OPERATION WOLK
RODRIGO LOPEZ AVILA
P.O.W.
JULIO E. FLORES AUDEVEZ
POWER BLADE
LUIS DE LA VEGA SANCHEZ
PRINCE OF PERCIA
RODRIGO DIEZ GARAY
ROBOCOP II
MARIO A. MADRIGAL H.
SIMPSONS I
BARRON BROS.
STREET FIHGTER II
JULIO CESAR PERALTA A.
MARIO A. MADRIGAL H.
SANTIAGO ESPINOSA S.
JOSE RODRIGUEZ ALMANZA
SUPER MARO KART
SANTIAGO ESPINOSA S.
ZIBBIT, LIZZARD
SUPER MARIO WORLD
JOSE M. PLATA DOMINGUEZ
SANTIAGO ESPINOSA S.
HEIDI C. BARRON FLORES
LUIS ARTURO PEREZ
JOSE RODRIGUEZ ALMANZA
ROBERTO PABLO BROOKS
SERGIO VALLES

JULIO E. FLORES AUDEVEZ
IVAN DEL CASTILLO LEAL
LIZZARD, MARGARITO
ANTONIO CARDENAS CANTU
SUPER MARIO BROS 2
BARRON BROS
HECTOR H. RODRIGUEZ S.
SUPER ADVENTURE ISLAND
HECTOR H. RODRIGUEZ S.
SUPER GHOULS & GHOSTS
RODRIGO LOPEZ AVILA
SHADOW OF THE NINJA
JULIO E. FLORES AUDEVEZ
IVAN DEL CASTILLO LEAL
SNOW BROS
JULIO E. FLORES AUDEVEZ
IVAN DEL CASTILLO LEAL
HECTOR RODRIGUEZ SILVA
SUPER STAR WARS
JULIO E. FLORES AUDEVEZ
RODRIGO DIEZ GARAY
SKATE OR DIE
ISMAEL ALFARO Q.
STAR FOX
RODRIGO DIEZ GARAY
LIZZARD
T.M.N.T. II
BARRON BROS
MARIO A. MADRIGAL H.
T.M.N.T. III
DANIEL RODRIGUEZ B.
MARIOA A. MADRIGAL H.
PEDRO ALVAREZ YURIAR
JOSE A. BELTRAN ALVAREZ
T.M.N.T. IV
JESUS A. SUAREZ GARCIA
ZIBBIT, MARGARITO
HECTOR H. RODRIGUEZ S.
HECTOR PAVEL CAMPOS R.
TINY TOON
HECTOR PAVEL CAMPOS R.
THE LITTLE MERMAID
BARRON BROS
TATALLY RAD
RODRIGO LOPEZ AVILA
THE LEGEND OF KAGE
RODRIGO LOPEZ AVILA
VIPER
ISMAEL ALFARO Q.
WWF SUPER WESTLEMANIA
ISMAEL ALFARO Q.
WORLD CUP
BARRON BROS
ISMAEL ALFARO Q.
YO NOID!
JULIO E. FLORES AUDEVEZ
IVAN DEL CASTILLO LEAL

ZELDA III
JESUS A. SUAREZ GARCIA
LIZZARD, MARGARITO, ZIBBIT
LINK II Y SPY

RESPONDIMOS A:
JULIO E. FLORES
CARLOS D. CALDERON
PABLO MORENO
MAURICIO RUANOVA
EDGAR RODRIGUEZ
JORGE A. ORTIZ
LEOPOLDO LARA
SERGIO GIRON
LUIS E. CASAS
J. A. ROMO
SERGIO LARIOS
MIGUEL A. GARCIA
MONICA O. LEO
JUAN JOSE YAÑES
ENRIQUE A. CASARUBIAS
ISRAEL A. ALVARADO
MIGUEL IZQUIERDO P.
ALBERTO MEDINA
VICTOR M. ELIAS
ADRIANA ISLAS R.
OSCAR R. ALVAREZ
OSWALDO VALENCIA M.
RUY MANRIQUE B.
EDGAR A. YAÑEZ
ISAAC GONZALEZ E.
EDUARDO SOSA
FAMILIA GUILAS
JAVIER VILLAGOMEZ
JORGE A. MONTOYA
LUIS UZZIEL S.
JULIO C. GAVIÑO
LAURA A. ISLAS
JOSE MAURICIO L.
JUAN MANUEL M.
SERGIO A. MANRIQUE
SERGIO S. G.
NOEL RODRIGUEZ S.
MAURICIO QUIRIN P.
MIGUEL A. ENRIQUEZ

COLABORARON:
ADRIAN NEGRETE
PABLO MONCAYO
PAUL JURADO
CARLOS CARRASCO S.
Z. ISRAEL GARCIA
LIZZARD
GERARDO VAZQUEZ B.
ARMANDO MELESIO



¿Qué hay dentro de...?
LAS CARTAS QUE NOS LLEGAN

¿Qué pasa? ¿Club Nintendo ha enloquecido? ¿Se trata esto de unas nuevas clases de gramática mensuales? ¿Contrató Club Nintendo un miembro de la Real Academia de la lengua?
¡Para nada! Simplemente que en la revista recibimos muchísimas cartas con errores ortográficos que obviamente dificultan su lectura y clasificación. Incluso algunas de ellas piden disculpas por su mala ortografía, pero la carta que de plano hasta nos hizo pensar en este artículo es la que a continuación reproducimos.

energia qu...

Y quiciera acerles otra pregunta.

Para que sirve una como puertita que tiene el S...

NOTA:
PERDON POR LA MALA ORTOGRAFIA PERO ASI SOY YO.

No es posible reconocer que estás mal y no hacer por lo menos algo por superarte.
Nosotros en Club Nintendo escribimos la revista tal como platicamos con nuestros cuates. No nos preocupamos por seguir las reglas gramaticales y de sintaxis al pie de la letra, pero tampoco nos gustan los errores ortográficos y de acentuación. Ya se nos han ido algunos errores en revistas anteriores y, aunque no es disculpa, son muchas las páginas que debemos cuidar cada mes; incluso todas las cartas que reproducimos en Dr. Mario, S.O.S. o Mariados, las corregimos y cuidamos que no tengan errores.
Hemos dicho también que "NECESARIO" se escribe con "C" pues viene de "NECESIDAD" sin embargo como un juego creativo con las siglas NES y SUPER NES nosotros escribimos "NESESARIO". Algo similar pasa con la sección de "MAREADOS" que juega con la palabra "Mario" para crear la nueva palabra "MARIADOS".
La recomendación que queremos hacer es que si tú sabes que te falla la ortografía, siempre que escribas lo hagas con un diccionario al lado y revises cada palabra de la cual tengas aunque sea una pequeña duda. Y no nos referimos exclusivamente a las cartas que escribes a Club Nintendo, sino a cualquier redacción que hagas.
Las reglas de acentuación, por ejemplo, son extraordinariamente sencillas, las encuentras en muchos libros en español y casi en cualquier diccionario. Estamos convencidos que pueden aprenderse en menos de 2 ó 3 horas y una vez que te las sepas no habrá una sola palabra en la cual dudes sobre su acentuación.
Nosotros seguiremos recibiendo cartas en la revista y cuando vayamos a publicarlas las corregiremos como debe ser; pero no por nosotros, sino por ti, trata de evitar errores, revisa siempre lo que escribes antes de dejarlo como definitivo, pide ayuda, consulta diccionarios, haz lo que sea necesario para que tú estés seguro que tus redacciones no pueden estar mejor. Hay veces que por flojera escriben preguntando por juegos como Stret Figther (en lugar de Street Fighter) o peor aún los nombres y apellidos de quien escribe no tienen sus acentos donde deben de ir. Por ejemplo, no es posible que si te apellidas Rodríguez no le pongas él acento a la i. Si tú no tienes respeto por tu nombre, nadie lo tendrá.
En la redacción, igual que en los videojuegos y cualquier aspecto de tu vida si sabes que puedes mejorar, no te conformes con la mediocridad y haz lo que esté en tus manos por superarte *¡Los videojugadores debemos de superarnos siempre!*

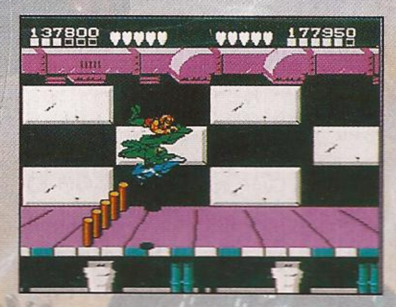
Hay quien dice que las mayúsculas no deben acentuarse, aunque esto no es cierto pues no existe como regla. Lo que pasa es que en la mayoría de las máquinas de escribir y tipográficas, que por cierto no son hechas en países donde se habla español, las mayúsculas no tienen acentos; pero la gente que hace esta maquinaria se ha interesado en esto y puesto que las venden por todo el mundo ahora sí es posible poner acentos en las MAYÚSCULAS y AQUÍ ESTÁ la prueba.



Hatris: como ves también en los videojuegos se les llegan a ir errores

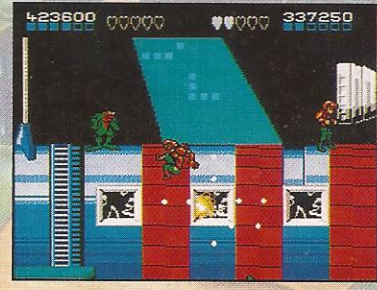
INFORMACION NESESARIA



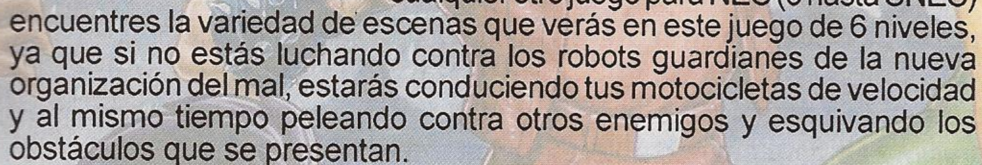


Aunque de este juego te hablaremos con más detalle en el próximo número, aquí te presentamos un pequeño avance para que lo vayas conociendo.

Mientras Dark Queen y la organización Black Shadow Warriors unían sus fuerzas para así lograr la tan ansiada conquista del mundo formando un terrible equipo del mal, en otro lado se formaba un equipo para combatirlos: los Battletoads y los Double Dragon juntaban sus fuerzas para crear "The Ultimate Team".

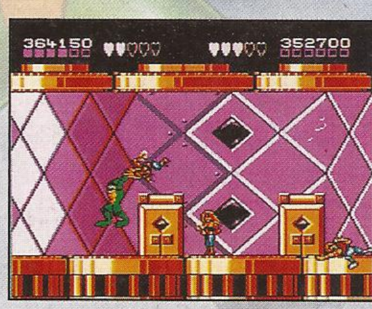


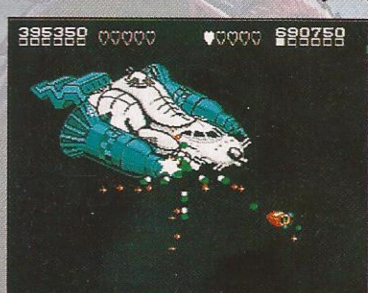
Quizás si tú has leído nuestros anteriores reportes acerca de este juego, pienses que estamos exagerando al decir lo bueno que es, pero no, realmente desde cualquier punto de vista que se vea, este es un gran juego para NES, ya que aquí Rare vuelve a mostrarnos que no se necesitan grandes cantidades de Megas para programar un buen juego (Battletoads-Double Dragon contiene sólo 2 megas de memoria, pero por la cantidad de gráficos, detalles, efectos y movimientos del personaje podrías jurar que es de más) sino una gran creatividad; realmente es muy difícil que en cualquier otro juego para NES (o hasta SNES) encuentres la variedad de escenas que verás en este juego de 6 niveles, ya que si no estás luchando contra los robots guardianes de la nueva organización del mal, estarás conduciendo tus motocicletas de velocidad y al mismo tiempo peleando contra otros enemigos y esquivando los obstáculos que se presentan.





Otro factor que los programadores de Rare ejecutaron muy bien es la unión de los estilos de juegos de Battletoads y Double Dragon creando una súper acción con un gran factor de diversión y esto es muy sorprendente, ya que es la primera vez que trabajaban con los personajes de Double Dragon.





Realmente sería un error dejar pasar este estupendo juego; si después de leer nuestros puntos de vista acerca de este juego aún no crees que este juego sea bueno te invitamos a que lo conozcas y es muy seguro que compartas nuestra opinión.



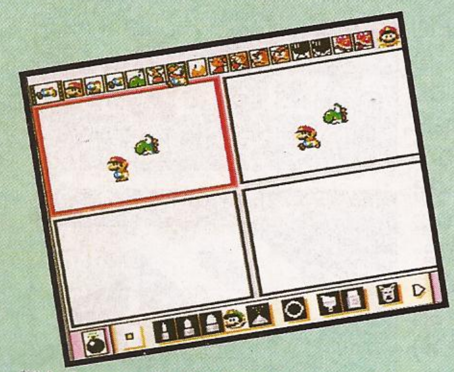


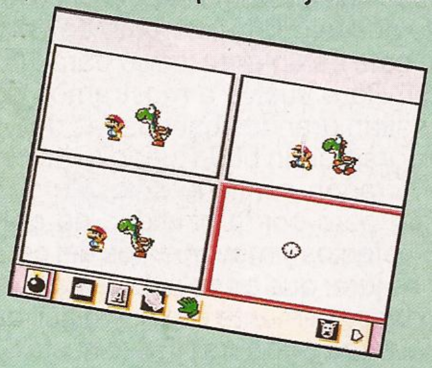


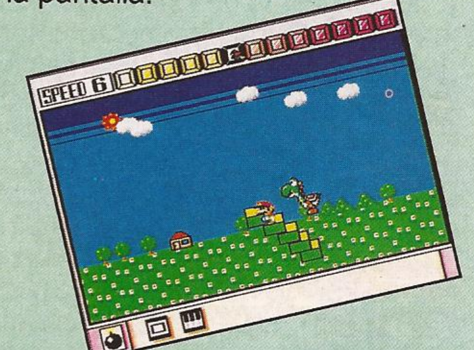


Muchas ideas pueden surgirte para hacer animaciones en Mario Paint; todo el chiste está en que conozcas las posibilidades de esta función, las analices y decidas qué animación harás y cómo la harás.

Probablemente tú ya dejaste que Mario Paint haga una rápida, clara e ilustrativa demostración de lo que puede hacer, pero si no, deja el cartucho sin presionar botones del mouse ni moverlo. Checa toda la presentación, especialmente la parte de animación y verás cómo hacen que Mario y Yoshi caminen. (hechos con estampas ya fijas en tu Mario Paint) Si esta animación la combinas con el "path", o sea el camino que seguirá la animación, verás a los personajes cruzar la pantalla.



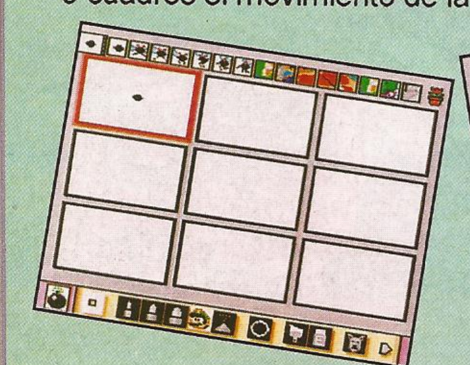


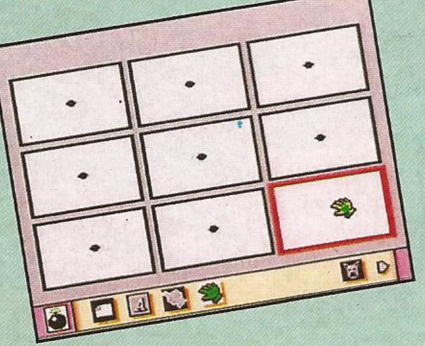


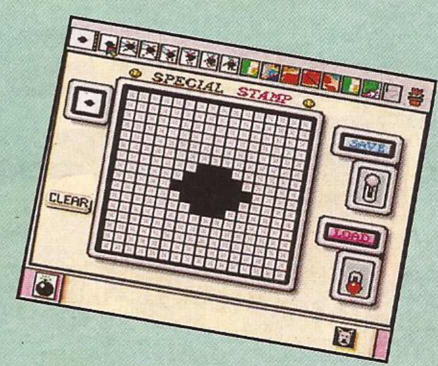
Tú tienes 3 opciones de animación: de 4 cuadros en la cual cada uno ocupa casi un cuarto de pantalla. Es recomendable cuando tiene una animación muy sencilla (como la de Mario y Yoshi de la presentación o cuando el área que deseas animar es muy grande). También tienes la opción de 6 cuadros y de 9 cuadros. Esta última es para cuando quieres varios movimientos aunque el área es más chica. En los 3 casos debes considerar que la animación es un "loop" (se pronuncia lup) o sea un ciclo que cuando termina el último cuadro, vuelve a empezar el primero.

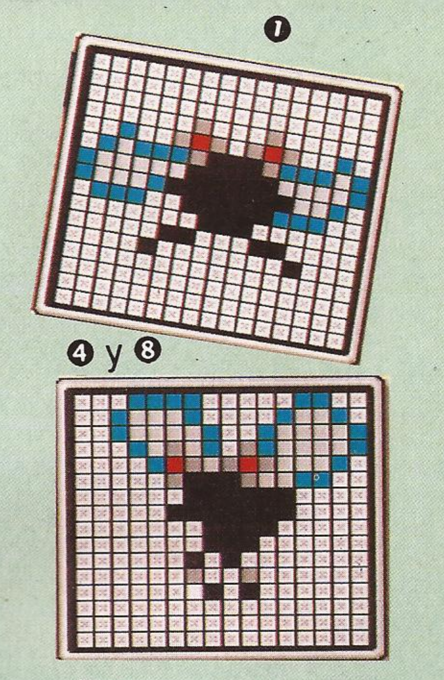
Como dijimos la animación puede ser apoyada por el "path" para marcarle una ruta a la animación. Para esto los cuadros deben estar hechos "en el mismo lugar" dentro del recuadro de la animación, ya que si no estarías combinando 2 movimientos a la vez y parecería que está saltando el personaje.

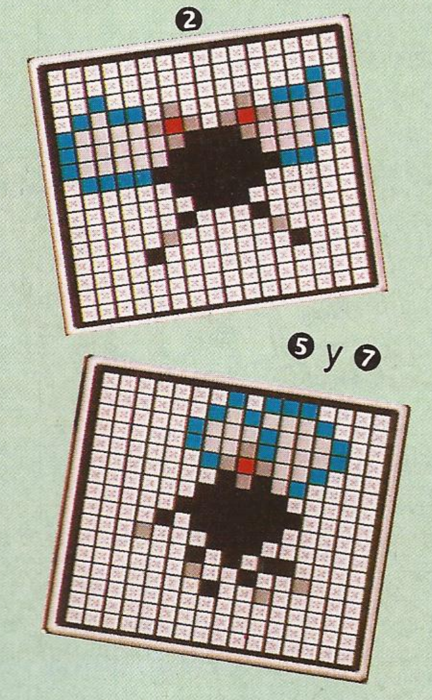
Para ello toma un punto de referencia del personaje que vayas a animar y con "la mano que copias" repítelo en los demás cuadros. Después en cada uno de ellos haz los cambios necesarios para darle movimiento. Aquí, por ejemplo es una mosca hecha en 9 cuadros. En el primero sólo ponemos "el cuerpo" de la mosca para que no varíe la posición cuando encima coloquemos, en cada uno de los 9 cuadros el movimiento de la mosca.

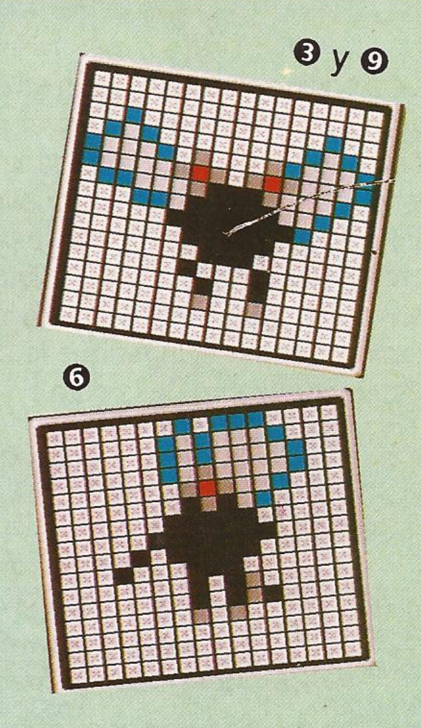


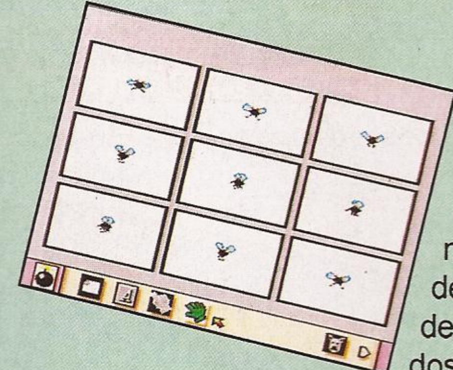








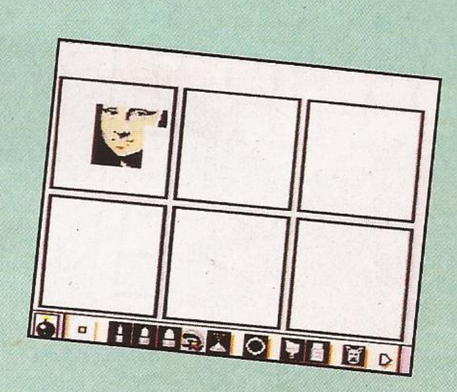


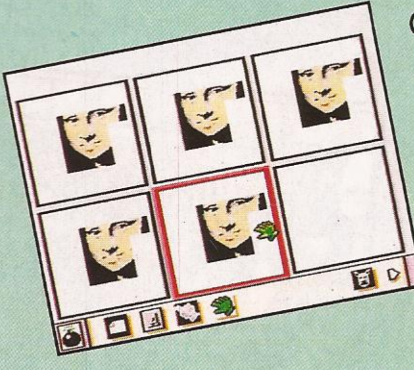


Como el cuerpo es igual, exactamente encima se irán colocando las variaciones de las patas, ojos y alas. Aquí ves las estampas que hicimos de la mosca. No hicimos las 9 porque la estampa 7 la repetimos de la 5, la 8 de la 4 y la nueve de la 3; así el "loop" (ciclo) no "brincará" en la animación. Si después pones en "path" el camino de la mosca volando por todos lados verás que la puedes desaparecer por el lado derecho de un objeto al dejar de presionar el botón del mouse y puede volver a aparecer por el otro lado presionándolo nuevamente.

Otra forma de hacer animación es fija, es decir que no le marcarás un camino sino que al usar "path" será siempre sin mover el mouse.

El ejemplo claro y que tú podrás realizar muy fácilmente si realizaste la Mona Lisa que publicamos en el número anterior, es precisamente con este cuadro llamado también "La Gioconda" del pintor Leonardo de Vinci.





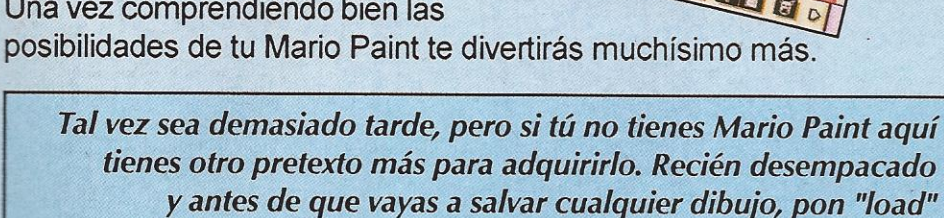
Con las estampas que ya tienes de la Mona lisa, reprodúcelas en el primer cuadro de animación. Copia con "la mano que copia" este cuadro en los otros 8 cuadros y así asegurarás que la animación no estará brincando. A partir de aquí la animación corre a cargo de tu creatividad.

Podrás, por ejemplo ponerle en el cuadro 2 una lágrima en el ojo, en el 3 saliendo, en el 4 ya afuera, en el 5 corriendo por la mejilla, en el 6 una lágrima en el otro ojo etc. Esa lágrima, por ejemplo la puedes deslizar muy fácil en estampa y posicionar con sello (el Mario abajo del Menú) donde tú quieras.

Otra opción es que también en estampas, modifiques los ojos para que en lugar de que vean al frente, vean hacia un lado, hacia el otro o parpadeen. Puedes agregarle una lengua a la boca que se mueve de un lado al otro y mejor aún: usar tu creatividad; cuando tengas lista tu animación sólo presiona path exactamente sobre el lugar que le corresponde dentro de la cara.



Una vez comprendiendo bien las posibilidades de tu Mario Paint te divertirás muchísimo más.

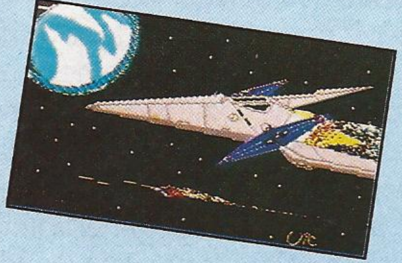


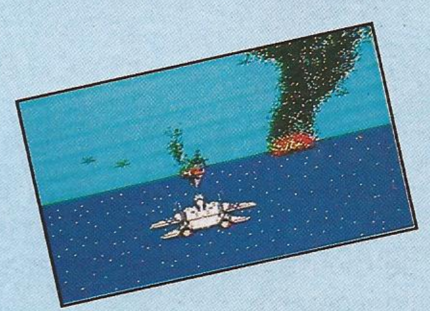
Tal vez sea demasiado tarde, pero si tú no tienes Mario Paint aquí tienes otro pretexto más para adquirirlo. Recién desempacado y antes de que vayas a salvar cualquier dibujo, pon "load" en el robot y verás el cuadro del automóvil que viene en la caja.



Victor Manuel Martínez es un lector que grabó en un videocasstte algunos de sus dibujos en Mario Paint ¿qué te parecen?





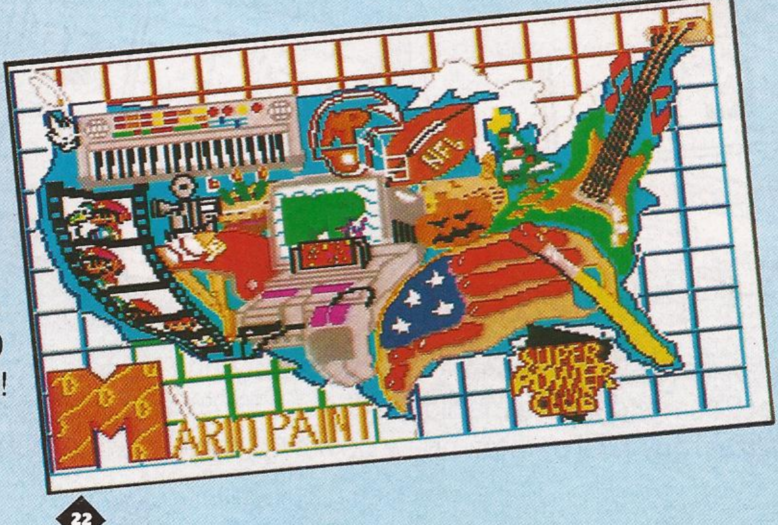








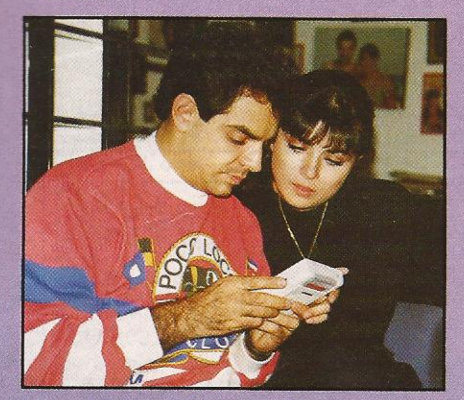
Nintendo Power pidió nuestra colaboración para realizar este dibujo que será publicado en su especial de Mario Paint dentro de un mes en Estados Unidos de Norteamérica. Comprende 150 estampas o sea ¡38,400 pixels!



el control de las Celebridades

Una de las parejas más comentadas del mundo artístico es la formada por la bellísima Victoria Ruffo y su esposo Eugenio Derbez.
Ella ha consolidado una sólida carrera como actriz de telenovelas; él con chispa y frescura ha creado exitosamente un estilo propio dentro de la comedia.
Nos enteramos que ambos son fanáticos del Game Boy y los invitamos a esta sección

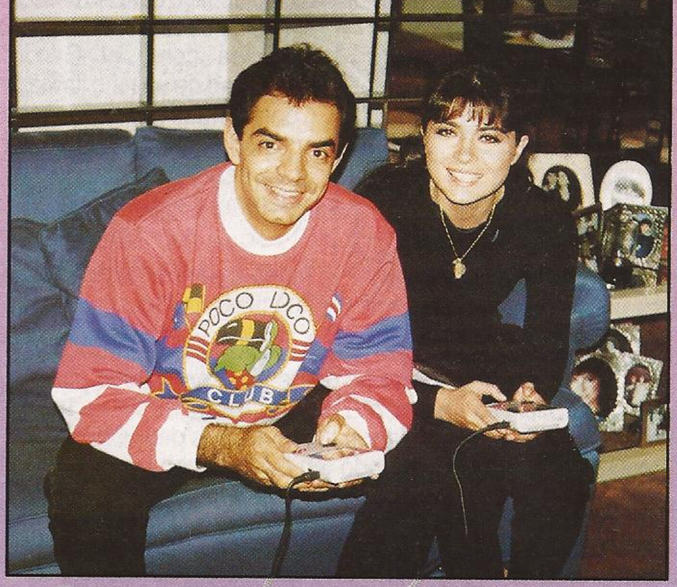
C.N.: Además de Game Boy ¿Tienen otro sistema de videojuegos?
E.D.: Sólo Game Boy. Desafortunadamente tenemos poco tiempo para jugar tranquilamente en la casa; Yo compré mi Game Boy porque veía que Victoria lo jugaba en las largas esperas entre escena y escena.
V.R.: Yo creo que pronto tendremos que comprar el Super Nintendo porque nuestro hijo José Eduardo (que ahora tiene poco más de un año) no nos los va a perdonar. Pero hasta nos va a servir para convivir con él.
E.D.: El primer título que voy a comprar es Mario Paint porque me gusta escribir música.



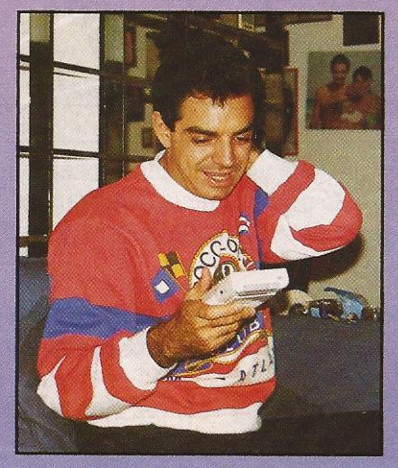
Muy aténtos al juego.

¿Qué tanto juegan Game Boy?
V.R.: En la casa muy poco, pero por ejemplo en las grabaciones de la telenovela (Ella estelariza "Capricho") Hay veces que las esperas son muy largas entre una escena y la siguiente; entonces sacas el Game Boy y se te pasa el tiempo rapidísimo.
E.D.: Yo en las giras que tuve con mi show tenía muchos ratos libres en el avión, en el hotel,en los que me picaba jugando.

¿Cuántos juegos tienen?
V.R.: No muchos Super Mario Land, Dr. Mario, Tetris, Faceball 2000; Nos gustan los juegos de destreza porque cuando estás esperando a alguien y de repente te dicen "pásale" entonces lo apagas y en cualquier momento pudes volver a empezar, a diferencia de los de acción que si tienes que interrumpir un buen juego, te da coraje.
Ya qué les justan los juegos de destreza ¿que opinan de Yoshi's Cookies?
Se me hace muy original y muy chistoso. Se ve que está muy divertido y es el tipo de juego que no te cansas de jugar.
¿Cuáles son sus próximos planes?
E.D.: Rebasar las 150 líneas de Tetris, conquistar el nivel 24 med de Dr. Mario...
Perdón,nos referimos a sus planes profesionales.
V.R.: Desde hace tiempo queremos hacer teatro juntos y parece que ya pronto iniciaremos.
E.D.: Además pronto ya estará en la tele un nuevo programa que estamos preparando y que se llamará Eugenialidades. Cuando ya esté en el aire les recomiendo dejar descansar media hora el Nintendo para que vean el programa que tendrá un humor muy original, muy chistoso.
Finalmente ¿Qué opinan de Club Nintendo?
E.D.: ¿Qué es Club Nintendo?
Sólo porque después le ganó la risa no nos sentimos frustrados, pero nos despedimos de esta pareja no sin antes solicitarles el tradicional autógrafo.



Eugenio y Victoria uniendo sus vidas por el Video Link.



A veces se gana a veces se pierde.

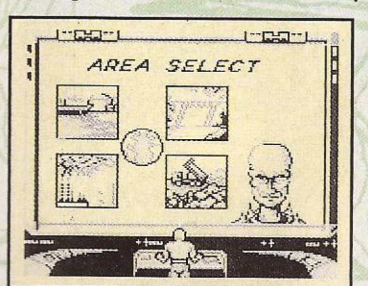
YO SHI quiero decir algo:
Ni entiendo Ni intento entender pero KON AMIstad le digo que no esTE TRISte... con Club Nintendo SE IKAbarán sus problemas.
SON Ydeas de un amigo.



GAME VISTAZO A:



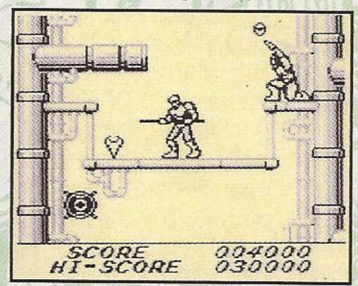
Zen es un ninja que vino desde el planeta Om para ayudar a combatir los problemas ecológicos de la tierra causados por un diabólico ente llamado Lord Contaminous; éste ser sólo puede ser destruido por una extraña piedra conocida como el Geo Crystal que está en propiedad de un niño llamado Jeremy; así que Lord Contaminous lo ha secuestrado y encerrado en un cristal para evitar que use el Geo Crystal en él; la única esperanza para la tierra es que Zen rescate a Jeremy y el Geo Crystal.

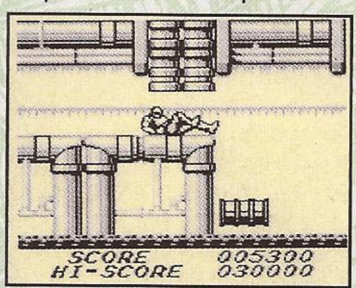


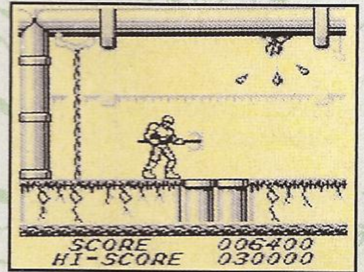


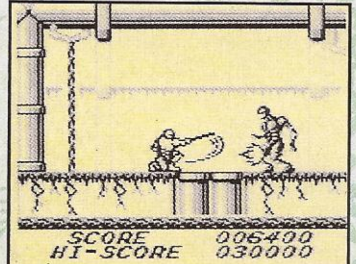
Antes de enfrentarte a Lord Contaminous debes "limpiar" 4 áreas de desastre ecológico, las cuales podrás elegir en pantalla sin importar cual tomes primero.

OIL AREA Algunas partes de Oil Area son un poco resbalosas debido al derrame de petróleo provocado por Oil Slick; es importante que acumules poder en tu Photon Stick para eliminar a los enemigos desde lejos, cuando vayas descendiendo ten cuidado con los "ojos" que disparan, los tipos que arrojan granadas y los tubos en llamas, más adelante debes tener cuidado con los barriles que suben y bajan, calcula caer en ellos cuando apenas estén saliendo.



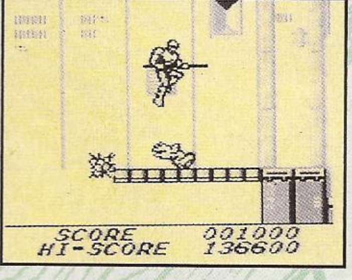


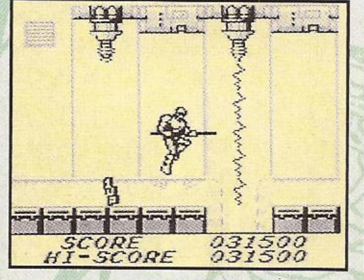


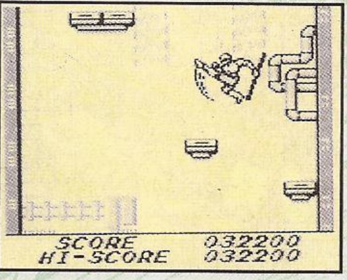


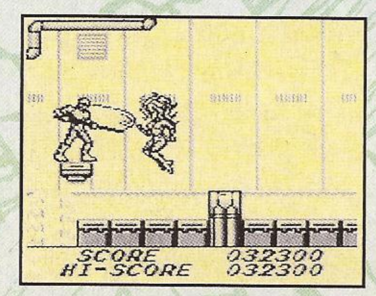
Enemigo Oil Area: Oil Slick Este tipo puede ser muy resbaladizo pero no es difícil; cuando aparezca dale un golpe de poder de tu Photon Stick pero debes estar agachado; cuando comience a rebotar sólo esquívalo y aléjate de él cuando se pegue a la pared pues te disparará, empieza a acumular poder para que cuando caiga lo puedas golpear, repite esto hasta que lo elimines.

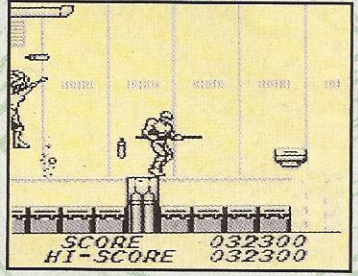
DAM AREA Toda el agua que se encuentra en la presa está contaminada debido a la lluvia ácida que Sulfura ha dejado caer sobre ella; al principio del área debes tener cuidado con los rayos que caen del techo y con las corrientes de agua al hacer un salto ya que puedes caer; otro lugar en el que debes tener cuidado es cuando estés subiendo porque si saltas cuando esté cayendo agua serás arrojado hacia abajo y si no calculas bien puedes caerte al vacío y perder una vida, debes tener especial cuidado en el área donde aparecen y desaparecen las bases.





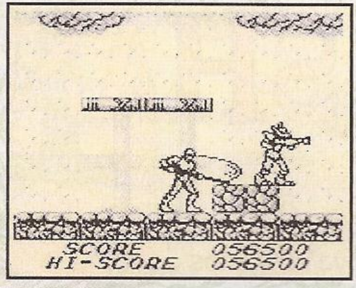


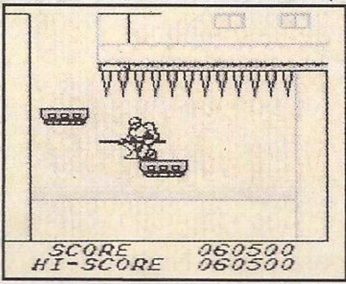


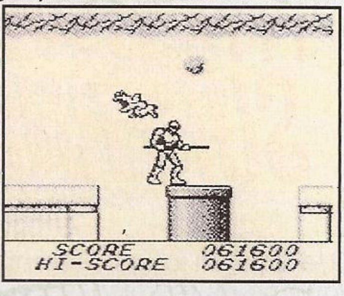


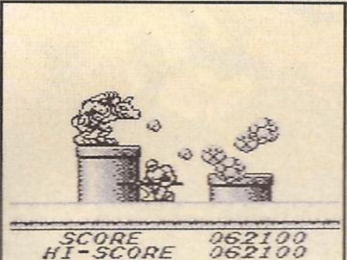
Enemigo Dam Area: Sulfura Súbete inmediatamente a la pequeña base de la izquierda y desde ahí dale varios tiros de poder, cuando se acerque hacia ti por segunda vez bájate y corre hacia la base de la derecha para esquivar sus bombas y seguir disparándole, si eres lo suficientemente rápido la podrás eliminar antes que te bañe con su lluvia ácida.

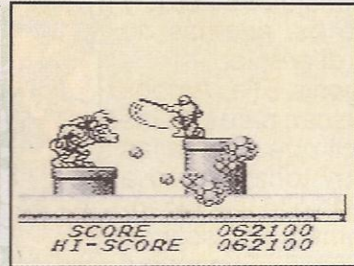
SMOG AREA Lo que antes era un verde bosque ahora es un cementerio de árboles gracias a los efectos del smog provocados por Smogger; al principio debes tener mucho cuidado y fijarte cuando aparezcan los relámpagos pues un baño de lluvia ácida te espera; al ir subiendo debes tener una buena medida en tus saltos pues unos pequeños ventiladores harán que te descontroles; al llegar a la zona de los picos si te agachas en la primera base podrás evitar ser eliminado.





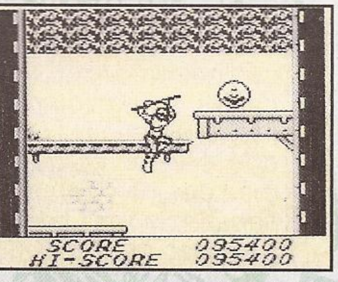


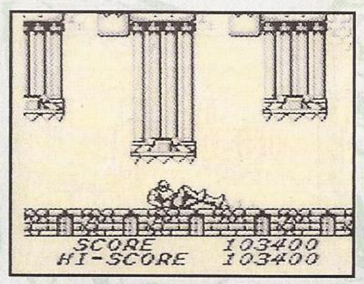


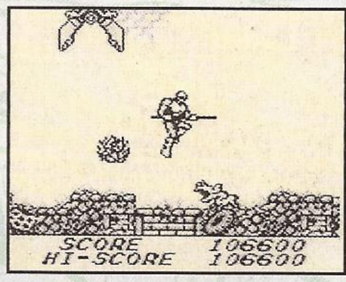


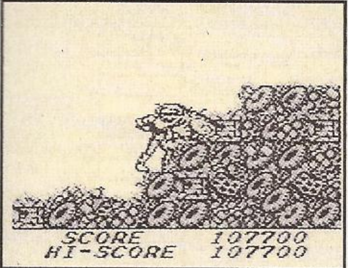
Enemigo Smog Area: Smogger
Smogger no es un enemigo que se caracterice por ser muy difícil, si aparece por el tubo de enmedio sólo ve a cualquiera de los 2 tubos que están a los lados y agachado dale golpes de poder con tu Photon Stick; cuando aparezca en cualquiera de los tubos de la orilla agáchate como indica la segunda foto para evitar que te dé con su smog, después patéalo.

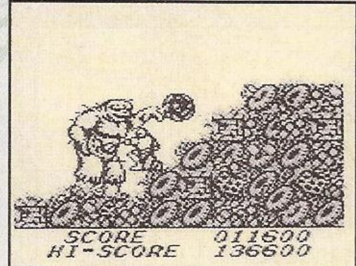
DUST AREA
Este gigantesco basurero es el dominio de Garbage Man; la primera parte de esta escena será difícil, pero al venir en descenso lo deberás hacer muy rápido ya que varias toneladas de basura vendrán cayendo detrás de ti (no olvides que haciendo el control hacia abajo + B puedes dejarte caer por algunas bases); otro punto en el que debes tener especial cuidado es con las trituradoras de basura, porque con una sola vez que te toquen te eliminan; cuando llegues a las palas mecánicas que dejan caer basura pásate sin detenerte y así evitarás que te dañen.





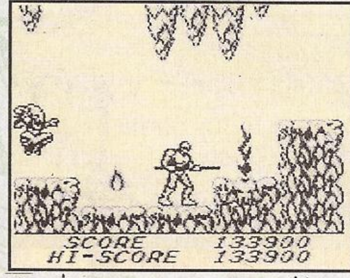


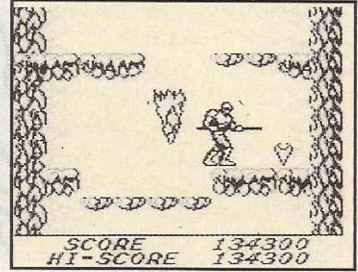


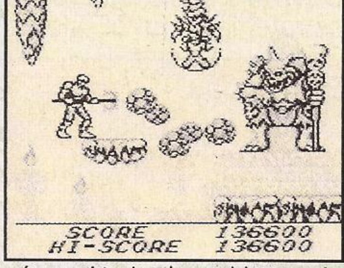


Enemigo Dust Area: Garbage Man Este enemigo siempre sigue una ruta fija, cuando aparezca párate en el primer escalón y desde ahí dale un golpe con tu Photon Stick y después quédate golpeando en tu lugar para que cuando baje no te pegue, ahí sólo voltéate y mantente golpeando, cuando se esconda en la basura párate en el segundo escalón cuando se vaya y en el primero cuando venga de regreso para evitar que te golpee; repite lo anterior hasta que lo elimines.

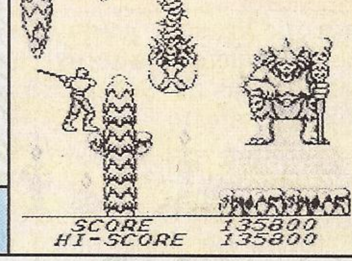
Y al fin... **Lord Contaminous**
Poco te podemos decir acerca de ésta escena, aquí debes tener mucho cuidado con las flamas que salen del piso; y al igual que en la escena de Garbage Man al ir descendiendo serás atacado con picos que caen, pero si tomas la invisibilidad que aparece pasarás casi todo sin problemas, la batalla contra Lord Contaminous será difícil, ya que él te atacará con todas las armas de sus sirvientes, pero no te rindas... hazlo por la tierra.







Si tú eres propietario de un Game Boy sabrás por experiencia que los juegos de Konami para este sistema son muy buenos, Zen Intergalactic Ninja no es la excepción, la acción se desarrolla tipo T.M.N.T., quizá el único "pero" que le podamos encontrar a este juego es que si eres un experto verás poco reto, pero eso no le quita su buen factor de diversión; Zen es un juego que continúa la tradición de Konami de buenos juegos para Game Boy.



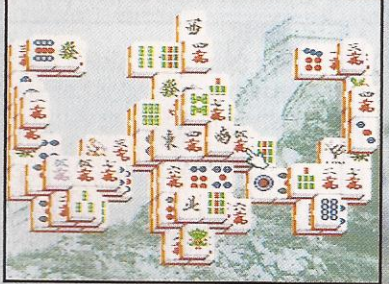
Cuando Lord Contaminous te empiece a atacar con la superdañina lava, sólo posiciónate donde indica la foto y ahí no serás dañado.

INFORMACION SUPERNESESARIA

SHANGHAI II

He aquí un juego diferente para Super Nintendo. Sí, sí ya sabemos que no es el típico juego de habilidad, brincos, pasajes secretos y vidas escondidas, pero para muchos este juego es, además de entretenido, relajante y sobre todo, como dijimos, diferente.
De hecho son 2 juegos en uno: Shanghai y Dragon's Eye. Ambos juegos orientales y que tienen una misma base: buscan pares de las cartas puestas pero sólo que estén "libres", es decir que estén a las orillas derecha o izquierda. Tal vez te suene muy tonto (como a nosotros al principio) pero conforme vas conociéndolo te vas picando. Shanghai lo puedes jugar tú sólo tranquilamente buscando pares que no estén atrapados o sea de los extremos de cualquiera de los 4 niveles,(porque algunas cartas se enciman a otras.) El objetivo del juego es eliminar todas las cartas. Tienes que pensar porque hay veces que tienes más de una alternativa y si no lo haces en la secuencia más conveniente tienes el riesgo de dejar atrapada una carta para siempre. También puedes jugar tú sólo, pero esta vez con reloj y la tercera alternativa es jugar contra alguien más, para lo cual a cada quien le dan su reloj y en cuanto el jugador 1 termine, empieza a correr el tiempo del jugador 2.



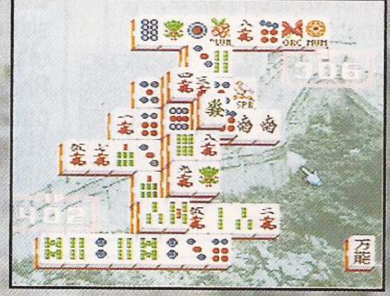


Hay diferentes acomodos de las fichas o cartas.



Jugando sólo contra el tiempo con baraja de letras.

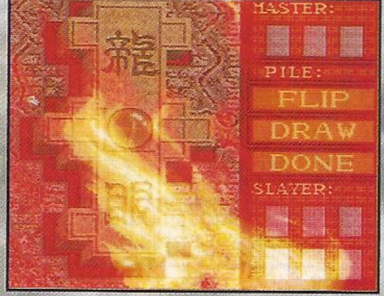
La disposición de las cartas puede variar conforme a tu dominio del juego y la dificultad que desees, incluso si los caracteres chinos de sus cartas te confunden puedes cambiarlas a distintas barajas como banderas, señales de tránsito, letras... o incluso a baraja Hanafuda (que es lo que hace más de cien años Nintendo empezó a distribuir en Japón).
Dragon's Eye requiere más concentración y estrategia. Aquí el "slayer" deberá tratar de taparle al "master" todas las cartas posibles pues si logra llegar a un segundo piso de cartas empezará a acumular puntos. El Slayer mientras tanto deberá también de tratar de colocar cartas clave (de las que tenga par o que no hayan salido) para poder abrir juego en el momento preciso. Por cada par que logre quitar el Slayer obtiene puntos y más si son centrales, pero es obligación que en cada turno coloque una de sus cartas en el tablero. En Dragon's Eye puedes jugar como Slayer o como Master contra el C.P.U. o contra otro jugador.
Este es un título difícil de encontrar de Activision, pero para todo hay gustos.



Uno contra otro con la baraja original



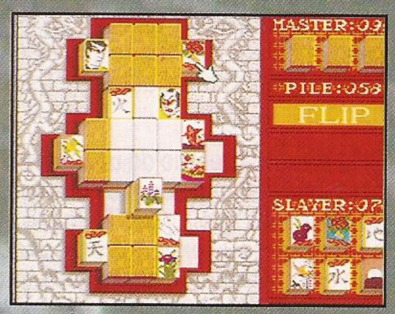
Menú opción cartas



Aunque en sí el juego no lo necesita, pero para aprovechar las ventajas del Super NES se hizo este efecto.

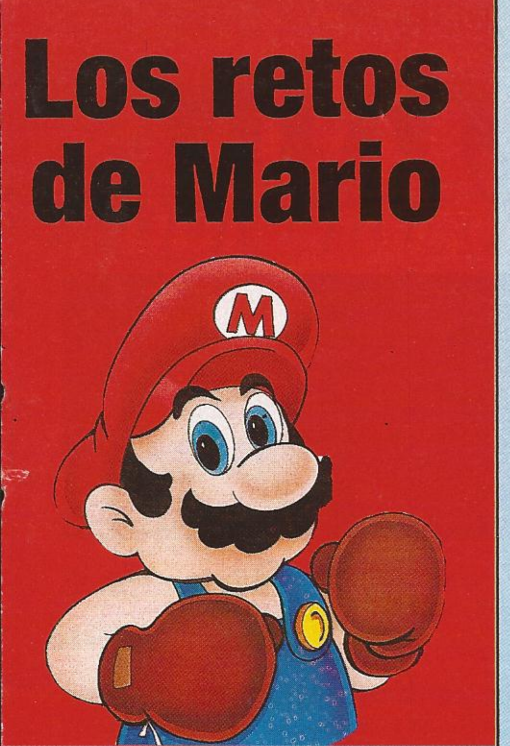


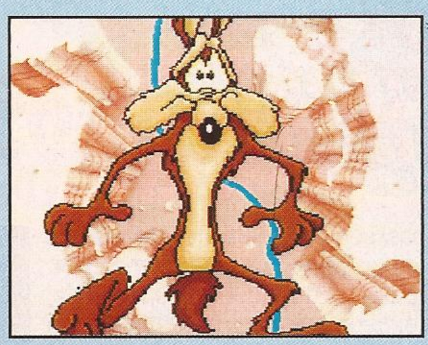
El juego de Dragon's Eye con baraja de banderas.



Slayer está en serias dificultades.

Los retos de Mario





039 ROAD RUNNER'S Death Valley Rally
En los créditos al finalizar el juego aparece un error ortográfico en el nombre de una ciudad norteamericana, ¿cuál es y cómo se escribe correctamente?

040 MAGICAL QUEST: Starring Mickey Mouse
Dinos dónde está Mickey y cómo llegó ahí.



RESPUESTAS A LOS ANTERIORES RETOS

035 STREET FIGHTER II

¿Cómo puedo sacar un Sonic Boom arriba de la pirámide o del coche?

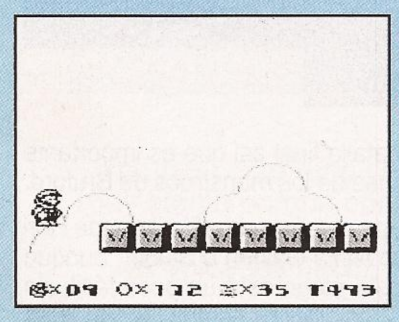
Lograrlo es sencillo, lo único que debes hacer es ejecutar un Flash Kick y en el momento en el que Guile se encuentre en el aire haz el control hacia atrás, así al caer podrás realizar el Sonic Boom.







Respondieron correctamente: LUIS ALFREDO AGUILAR MENDOZA + ARTHUR CUM + JOSUE GUTIERREZ CHAVEZ + VICTOR H. PEDRAZA PIÑA + LUIS ALBERTO ESPINOZA SANCHEZ + NEFTALI METZGER R. + MARIO A. MADRIGAL HERNANDEZ + JUAN MANUEL LEDEZMA TREJO, SERGIO L. M., GERARDO L. T., OLIVER G. V. + OSCAR RAYMUNDO RAMIREZ OROZCO + DAVID ULISSES PEREZ GUTIRREZ + GOETHE AUGUSTO MONTALVO DE ANDA + ISRAEL A. FRANCO ROSAS + FRANCISCO JOSE RODRIGUEZ PUENTE G. + ANTONIO GALVAN SALDAÑA + JUAN GALVAN S. + JOSE RODRIGUEZ P. + DAVID SILVA H. + ERIK WENDEL H. + JORGE A. GALICIA + ROBERTO J. BROOKS + SERGIO A. VALLES + CARLOS I. URDIALES + HUGO ENRIQUE V. + RAUL ABRAHAM LARA + FERNANDO OJEDA M. + RODOLFO PONCE P. + MIGUEL ANGEL P. + GERARDO VAZQUEZ B. + GUNDHI BAZAN C. + ABRAHAM CRUZ B. + JOSE CRUZ BANDA + SERGIO ESPINOZA + CARLOS ESPINOZA + RAUL MANDUNJANA "RUL" + LUIS A. ROJAS VILLA + RODOLFO LLANOS G. + JUAN FRANCISCO GUZMAN + TRINIDAD TIENDA A. + GERARDO MUÑOZ "CALLO" + LUIS ERIK NAJERA + ADRIAN RAMIREZ S. + FRANCISCO J. PUENTE + DANIEL GARCIA FLORES + JESUS ALEJANDRO LOPEZ + DAVID OMAR DOMINGUEZ + JOIARIBSAM VILLA JIMENEZ + EDGAR ARTURO YAÑEZ A. + ISRAEL ALCANTARA CARRILLO + EDUARDO ENRIQUEZ MORENO + FERNANDO SORKIN TREJO + EZEQUIEL CHAVEZ FERNANDEZ + JULIAN CHAVEZ FERNANDEZ + LUIS ENRIQUE FERNANDEZ L. + HIDALGO CHAVEZ AGUIRRE + EDDY TAPIA HERNANDEZ + JUAN MANUEL PEREZ CASTELLANOS + YEICO MANUEL PLAZA + JESUS M. CASTAÑEDA DIAZ.



036 SUPER MARIO LAND 2

En esta zona ¿dónde hay un bloque invisible en el que te puedes subir?

El bloque invisible lo encuentras en la escena del Jefe, y está al principio de ésta misma, lo único que debes hacer para encontrarlo es brincar hacia la izquierda.

Respondieron correctamente:

ARTHUR CUM + EDUARDO MAXEMIN LEGUIZAMO + RAUL MENDIETA A.



En el año 2998 la humanidad ha acabado casi con el planeta, debido a la alta contaminación, pero gracias al invento de un genio conocido como el Dr. Bruford, la humanidad tiene una nueva esperanza de regenerar su planeta; pero la ambición de esta persona lo llevó a experimentar con él sufriendo una terrible mutación y ahora en lugar de salvar a la tierra quiere apoderarse de ella, así que la organización de la tierra decide poner en marcha un plan secreto conocido como "Run Saber" para intentar detener al Dr. Bruford. En Run Saber te pones al mando de 2 robots ultrasecretos que se deben filtrar en la fortaleza de Bruford y detener a su horda de monstruos mutantes que han sido regados alrededor del mundo con el fin de la conquista mundial, tu plan de ataque está dividido en 5 escenas.



ROUND 1.- TAJ BASE

←Esta es una base militar que ha caído bajo el dominio de las tropas de Bruford, es importante volver a ganar el dominio sobre ella porque los misiles de aquí pueden ser muy peligrosos si caen en las manos equivocadas.

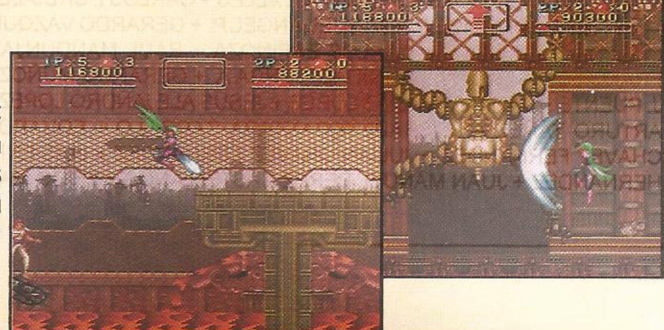


ROUND 2.- TONG CITY

Esta ciudad china es muy importante por sus increíbles avances tecnológicos y al ser una capital mundial es obvio que sea una de las primeras en ser atacadas, debes tener cuidado ya que los monstruos han tomado hasta los monumentos históricos.→

ROUND 3.- JOD VALLEY

←Los habitantes de esta región han reportado la aparición de extraños seres como los de las historias de sus antepasados, ataca con todo tu poder y ruega que la historia del gran dragón del Volcán sólo sea eso: una historia.



ROUND 4.- GRAY FAC

Debido a sus vastas minas y gran infraestructura es un objetivo primordial de Bruford para crear armas que usen sus robots; ésta es un área llena de peligros y el peor lugar para descuidarse por un segundo.→



ROUND 5.- BRUFORD

←Escondido en una isla del Océano Pacífico se encuentra Bruford, aquí es donde se desarrollará la batalla final así que es importante que te prepares a enfrentarte a la última línea de defensa de los monstruos de Bruford.

Este juego es distribuido por Atlus y desarrollado por una nueva compañía llamada Hori Soft es un buen juego de acción para 2 jugadores tipo Ninja Gaiden o Strider, aunque para desgracia de muchos jugadores "habilidosos" este juego está un poco fácil, sin embargo tiene un buen nivel de diversión y la música y los gráficos están O.K.; un buen título para los fans de juegos de acción de lado con espadas.


CLUB
Nintendo
BATTLETOADS


RUN
SABER
Julie ©93
CLUB
Nintendo
RUN SABER ES UN MARCA REGISTRADA DE ATLUS

INFORMACION SUPERNESESARIA

BATTLEMANIACS



Una compañía llamada Psicone Corporation se prepara a dar una demostración de una de sus últimas invenciones al equipo Battletoads: el "T.R.I.P.S. 21" que es una máquina en la que cualquier persona que entre puede llegar a un terreno de peligro creado por la máquina, pero de repente un cerdo del apocalipsis sale de la máquina y toma a Michiko Tashoku, hija del presidente de Psicone, cuando Zits intentó rescatarla fue golpeado y también fue tomado como prisionero, de repente en la entrada de la máquina aparece la horrible figura de Silas Volkmire (el nuevo aliado de Dark Queen): "Battletontos, Dark Queen tiene prisioneros a sus amigos, así que no interfieran en nuestros planes si es que los quieren volver a ver"; pero los Toads restantes no se pueden quedar con los brazos cruzados y vuelven a la acción.

En esta nueva aventura de los Battletoads tú podrás elegir uno de entre los 2 sapos restantes (o los 2 si quieres jugar con algún amigo) y son:





PLAYER 1: PIMPLE

Después de haber sido secuestrado un par de veces Pimple ahora tiene la oportunidad de entrar en acción, él es el más grande de los 3 Toads y también el más fuerte pero (como siempre) también es lento.







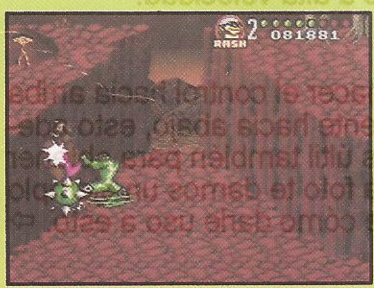
PLAYER 2: RASH

Un sapo con un buen sentido del humor, aunque es el más pequeño de sus compañeros siempre está dispuesto a entrar en acción, aunque él no es tan fuerte como Pimple, tiene la ventaja de ser muy rápido.

EL GAME SCAPE

Tu misión está dividida en 6 (muy difíciles) escenas más 2 bonus rounds, éstas son:





KHAOS MOUNTAINS

⇦ Desde la primera escena tendrás muchos problemas con los secuaces de Dark Queen; para eliminarlos con 2 golpes a los que causan muchos problemas sólo tíralos y cuando estén en el suelo corre hacia ellos y presiona el botón de Rash o la Gran Bota de Pimple.



También el terreno se encuentra en contra de los toads, debes estar muy atento porque constantes terremotos provocan que el piso caiga, (y tú con él) salta para ponerte a salvo; también ten cuidado cuando los volcanes hacen erupción; para esquivar las bolas de fuego sólo muévete cuando aparezca una sombra debajo de ti. ⇨





⇦ Básicamente en Khaos Mountains hallarás 2 tipos de enemigos, los Psyko Pigs y los Skellington Bone; de estos enemigos los más peligrosos son los Psyko Pigs Negros, ya que si de un salto caen sobre ti te quitan 4 puntos de energía, cuando puedas tíralos a la lava o elimínalos con 2 golpes y no te fijes en los puntos, ya que no recibes vidas por puntos.

Al final de esta escena te las tendrás que ver con Rocky, un gran cerdo de roca; cuando salte huye de su sombra porque una caída sobre de ti es mortal, después que caiga puedes aprovechar para darle unos golpes, repite esto hasta que lo desarmes. ⇨





FOREST

En este nivel tu desciendes dentro de un gran árbol, también lleno de peligros.



⇦ ¿Recuerdas la forma en la que podías hacer vidas con los cuervos en la primera parte? Aquí también es posible lograr algunas vidas extras con los Waspling que hallas en tu descenso, lo único que debes hacer es golpearlos varias veces, pero ten cuidado de no despertar a los demás.

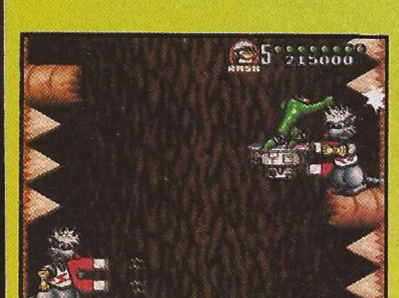


Cuando te pegas a la pared y presionas "B" puedes arrojar la base en la que vas descendiendo, esto es muy útil contra las Saturn Toad Trap ya que las puedes destruir con una sola vez que las avientes. ⇨



⇦ En algunas partes de esta escena deberás viajar entre filosos troncos a las orillas de la pared, las primeras veces que tengas que pasar por ellos es normal que te pongas nervioso pero un tip para que tengas más dominio es que sólo fijes tu atención en la base voladora y no en tu Toad, esto es especialmente úti, ya que al final vas a pasar un camino de estos a alta velocidad.

Al llegar a la parte alta de la pantalla y hacer el control hacia arriba más "B" puedes arrojar tu base violentamente hacia abajo, esto además de servirte para golpear enemigos es útil también para obtener algunos instantes de "invencibilidad", en la foto te damos un ejemplo de cómo darle uso a esto. ⇨

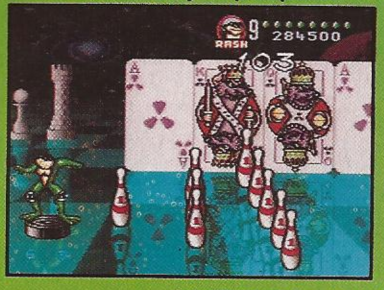




⇦ 2 peligros más te esperan antes de terminar esta escena; para deshacerte de las ratas de los imanes ponte enmedio de la pantalla y comienza a golpear cuando te jalen; para pasar los ventiladores debes hacer el control a la inversa del lugar donde esta el ventilador, a excepción del 8º y 9º ya que éstos te aspiran.

BONUS ROUND 1

Tu misión en este bonus round es tirar el mayor número de pinos para obtener vidas (si juegas sólo 200 pinos equivalen a una vida, si son 2 player 100 pinos equivalen a 1 vida) debes tener buenos reflejos para evitar chocar contra las ratas, ya que pierdes 5 pinos por cada impacto, igual con los pinos negros, pero ahí además pierdes 1 punto de energía.


SPEEDER BIKES

¡Oh, sí!, la pesadilla de muchos jugadores ha vuelto: necesidad de velocidad.

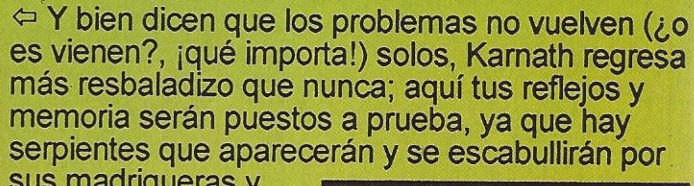


⇦ Al igual que en anteriores versiones las piezas que aparecerán en tu camino parpadearán; a algunas las tendrás que esquivar, a otras saltar o agacharte, pero también debes estar muy bien preparado para una o dos "trampas para tontos" cortesía de Rare.

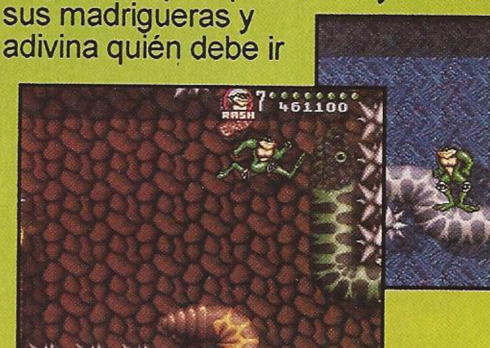
Una nueva adición en peligros para esta escena consiste en que algunas veces al saltar caerás sobre las bolitas de ???? (no nos pregunten, nosotros tampoco sabemos qué sean) pero no sueltes el control, presiona constantemente el botón B y así podrás saltar sobre algunas rocas que se encuentran en el camino para salvar tu vida. ⇨




KARNATH'S REVENGE



⇦ Y bien dicen que los problemas no vuelven (¿o es vienen?, ¡qué importa!) solos, Karnath regresa más resbaladizo que nunca; aquí tus reflejos y memoria serán puestos a prueba, ya que hay serpientes que aparecerán y se escabullirán por sus madrigueras y adivina quién debe ir en sus "espaldas" para llegar a cada una de las salidas de las 4 madrigueras que forman esta escena; aquí debes estar siempre atento porque las traicioneras víboras harán que caigas sobre picos, ¿será cierto que los peores enemigos de los sapos son las víboras? ⇨




TRACKTORS

Aquí hay otra escena conocida para todo aquel fan de Battletoads, pero como te podrás imaginar... con más peligros.

⇦ Sorpresa 1.- Al ir avanzando verás varios tipos de anuncios, el que dice "Danger" te anuncia una barrera en tu camino, para pasarla y no perder tiempo, debes hacer en el control diagonal hacia abajo y la dirección en la que vayas (en el caso de la foto sería diagonal abajo derecha).



⇦ Sorpresa 2.- Cuando llegues a los anuncios de "Rail Out" prepárate a dar un salto con el botón "Y" para pasar sobre algunos pedazos de vía que han sido volados por algún vándalo, trata de hacerlo en el momento justo, ya que un pequeño error puede ser fatal.

Sorpresa 3.- ¿Qué opinas de combinar las 2 anteriores? ⇨



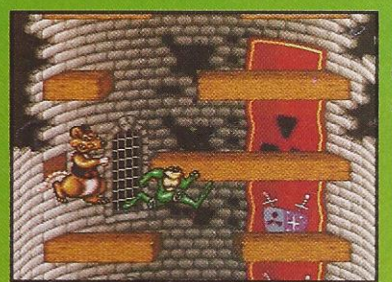


BONUS ROUND 2

⇦ Con no muchas diferencias que el anterior, debes ahora colectar fichas de dominó teniendo cuidado con los ratones y las fichas negras; no desperdicies esta oportunidad porque es la última para hacer vidas.

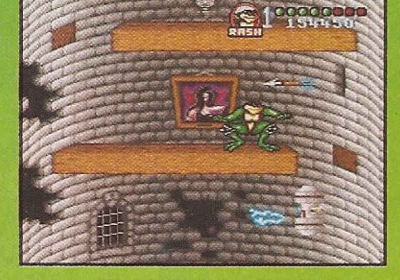
DARK TOWER

Al contrario de lo que te puedas imaginar esta torre la deberás descender y no escalar, y con un cierto parecido a (¿cuál creen?) Rat Race.

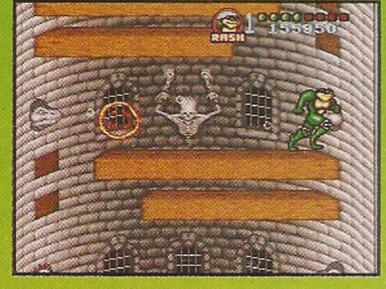


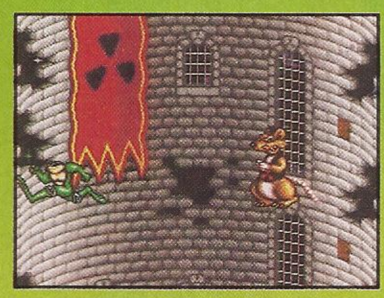
⇦ Primera parte.- Ideal para práctica, aquí la rata no es tan rápida y el camino predecible, cuando llegues al fondo debes detonar la bomba antes que la rata.

Segunda Parte.- Antes de iniciar la carrera ten cuidado con las flechas que salen de la pared; al principio puedes patear a la rata desde que aparece y así harás que se regrese para ganar un poco de ventaja; si ves la situación un poco difícil puedes hacerte tu propia "cámara lenta" presionando repetidamente Start. ⇨





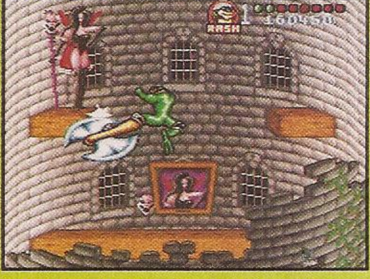




⇦ Tercera Parte.- Al principio tendrás que vértelas contra unas salidas de aire, sólo haz el control en dirección de ellas, para que no te arrojen; la carrera contra esta rata es muy difícil por lo que debes sacar ventaja desde el principio, una buena medida para saber si lo vas a lograr es que vayas casi en el mismo nivel cuando vengan en la gran caída; trata de no ponerte nervioso porque si pierdes aquí te regresan hasta el principio de la escena.

y ahora... **Dark Queen.**

Después de mucho sufrir la batalla contra Dark Queen empieza; no te fíes de ella por ser mujer, da lo mejor de ti para vencerla.







Battletoads in Battlemaniacs es uno de esos juegos que pocas veces vemos: con buenos gráficos, sonido, movilidad y un reto solo para pros; realmente valió la pena esperar un título de esta naturaleza y aunque es un poco más corto que la primera versión eso se compensa con el reto y la diversión... juégalo y serás de la misma opinión que nosotros.



SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tú tienes algún secreto escribenos a:
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle
C. P. 03100 México D. F.

STAR FOX (SNES)



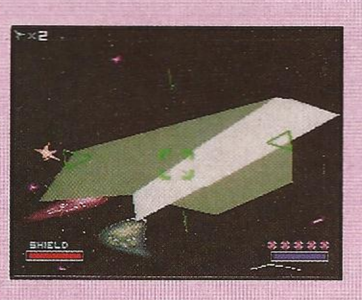
Ya en el número pasado te habíamos dicho la forma de entrar a una escena secreta conocida como "the Awesome black hole"; pues ahora te diremos cómo llegar a una nueva escena conocida como "Out of this dimension".



Para lograrlo debes escoger el "level 3" y llegar a la 2a. escena "Asteroid Belt" después de aproximadamente ½ minuto verás 2 gigantescos asteroides acercarse, ve en contra del segundo (el de la derecha) y dispárale hasta que lo destruyas.



Del asteroide destruido verás aparecer un huevo, el cual se abrirá y saldrá una gran ave; no le dispares, síguela y trata de chocar contra su cuerpo, si lo haces correctamente serás guiado a un nuevo punto en el mapa donde podrás entrar a "Out of this dimension".



Esta escena es un total desbarajuste, ya que además de ver un muy extraño fondo te enfrentarás a "peligrosos escuadrones" de aviones de papel y otro tipo de figuras de origami, aunque de esto no es principalmente de lo que te debes preocupar...

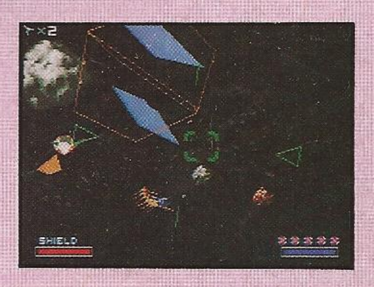


Al final de esta escena te enfrentarás un jefe "Slot Machine"; como te podrás dar cuenta no tiene marcador de energía, la única forma de destruirlo es hacer que salga un "triple 7"; dispárale a la palanca para hacer girar las figuras y si parpadea un triángulo debajo de la figura podrás fijarla disparándole.

MAS PREMIOS

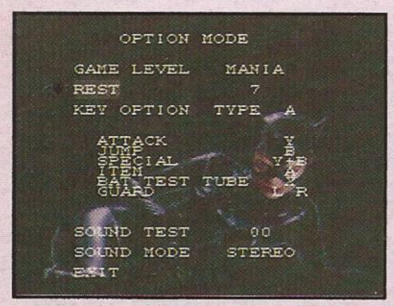
En la escena "Asteroid Belt" de los levels 1 y 3 tú puedes hallar poderes ocultos; para hacerlo debes ser muy observador, ya que en ambas escenas en algún momento verás 3 asteroides de los dorados, acomodados de tal manera que forman un triángulo; si pasas por enmedio de ellos obtendrás un twin blaster en el level 1 o smart bomb en el nivel 3. (No importa si destruyes alguno -o a todos- los asteroides, sólo calcula pasar por el espacio de enmedio)





BATMAN RETURNS (SNES)

Al entrar a opciones en este juego tú puedes llegar a obter hasta 7 vidas para combatir al Pingüino y Gatúbela, pero con el famoso código de Konami puedes aumentar 2 más para un total de 9 vidas; para obtenerlo haz lo siguiente:



Debes tener conectados tus dos controles; con el primer control entra a la pantalla de opciones, una vez ahí realiza el famoso código de Konami en el Control 2 (Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, A)

Una vez que hayas logrado esto podrás escoger hasta 9 vidas en reserva y así tendrás 2 oportunidades más de terminar con este increíble juego.



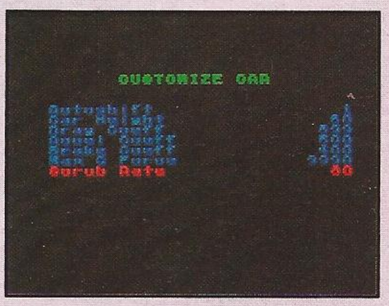
THE DUEL: TEST DRIVE II (SNES)

Muchas veces tu competidor puede convertirse en un serio problema, pero con este truco tu podrás hacer que coma tu polvo porque podrás aumentar las capacidades de tu carro. Sigue estos pasos:

Comienza tu juego nomalmente, escogiendo auto, dificultad, etc. (debes tener ambos controles conectados a tu SNES) y cuando veas la pantalla que está en la foto y que aparece justo antes de arrancar...



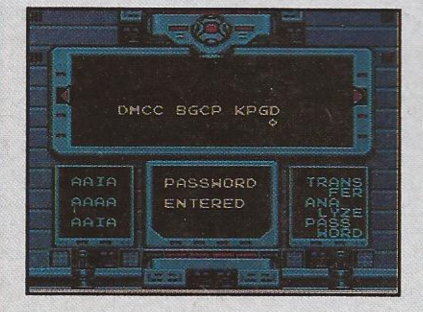
Presiona los botones L y R del segundo control al mismo tiempo y suéltalos, así tendrás acceso a una pantalla de opciones; te recomendamos que los datos los pongas como te indicamos en la foto. Para salir de esta pantalla presiona Start.



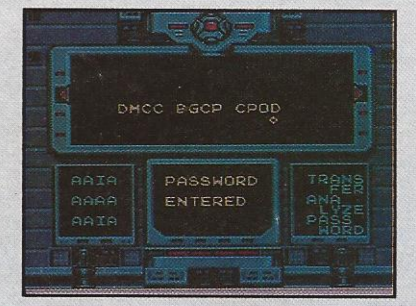
Ahora sí, con tu coche super ligero y con alta velocidad tu rival verá el duelo como una amarga pesadilla para él pues serás inalcanzable.



STRIDER (NES)



PASSWORD• para el Nivel del Dragón Rojo



Andrés A. Leal Carrillo, J. Carlos Viguerias Guzmán, Juan Miguel Vicencio, Miguel Angulo Iñigo, J. Antonio Favela Valenzuela, Enrique Félix Figueroa, Daniel Lagunes Alba, Mauricio C. de la Fuente Garza, Joshua Andrei, Omar Ochoa Román, Alberto Nieves Galván, Arturo Pérez Malagón, Bume Pérez Malagón, Emmanuel Alejandro Vázquez, Juan Muciño Flores, Luis Dante González O., I. Rogelio Luna Linares, Roberto Pérez Pelayo Curiel.

THE MAGICAL QUEST Starring: MICKEY MOUSE (SNES)

Aquí te damos la colocación de todos los contenedores de vida.

1-1 Tretops

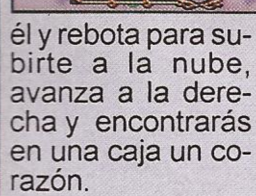
Pasando la casa encontrarás una caja de monedas, súbete sobre ella y podrás alcanzar las nubes, en ellas encontrarás otra caja de monedas y en la última nube salta a la derecha y adelante encontrarás una caja grande, ahí esta el contenedor; si no alcanzaste a llegar a la orilla de la plataforma, regrésate a tu izquierda y encontrarás una frutita utilízala para subirte sobre la plataforma o sobre las nubes.





1-2 Tretops (Sólo en Hard)

Súbete sobre el primer tomate y cuando encuentres un insecto salta sobre él y rebota para subirte a la nube, avanza a la derecha y encontrarás en una caja un corazón.





2-1 Dark Forest

Ve por abajo y encontrarás una línea con picos y una zona de bosque tapando un foso, quítalos y métete, ahí encontrarás una puerta, entra y encontrarás una caja en su interior estará un contenedor.





2-2 Dark Forest

Para este contenedor necesitas 200 monedas. Saliendo de la parte donde nadas hay una ramita donde rebotas, déjate caer y dirígete a tu izquierda, encontrarás una puerta y una tienda, ahí toma el corazón grande.

3-3 Fire Grotto



Cuando llegues a la parte donde sube y baja un techo de fuego, en el segundo pozo baja y ve a la izquierda, encontrarás una caja con un contenedor dentro de la misma.

4-2 Pete´s Peak

Avanza al tercer precipicio, déjate caer y con el gancho agárrate de la parte baja de la plataforma para no caerte, utiliza el gancho para avanzar a la derecha sin caerte, más adelante encontrarás dos cajas en una de ellas está el contenedor.



6-1 Pete´s Castle

Necesitas 200 monedas para tener este contenedor. Ve por abajo hasta el punto donde indica la foto, adelante hay un lago donde hay peces, en el fondo del mismo se encuentran unos bloques amarillos, quítalos y encontrarás otra tienda donde podrás comprar tu contenedor.



6-3 Pete´s Castle

Después de pasar la zona de cañones, verás unos bloques que suben y bajan, utiliza tu traje de bombero y con el chorro de agua empújalo a la izquierda hasta la parte donde hay un estandarte con una "P". Sube por el bloque a la izquierda hay otro bloque que deberás romper con el chorro de agua.



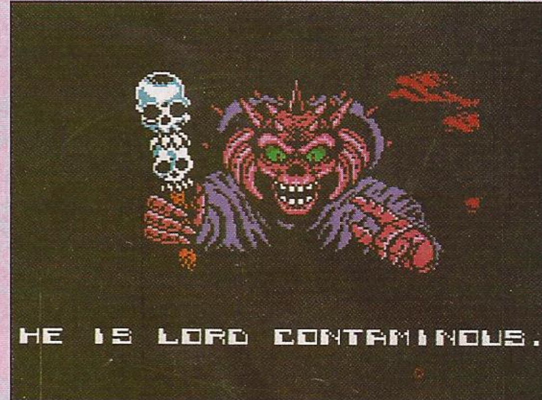
Luis B. Villalobos Rodríguez., Guillermo Benumea Leyva, Ricardo Medrano Cadena, Julian Pedroza Soto, Eric J. Pulido Padilla



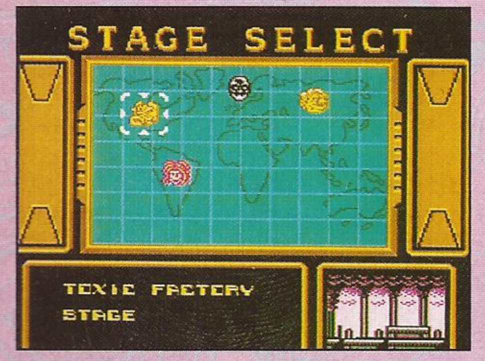
INFORMACION NESESARIA



La capa de Ozono cada vez se vuelve más delgada, los ríos y mares son contaminados, los bosques devastados por las lluvias ácidas y el cielo cada vez es más gris gracias al smog; todos estos daños al planeta han sido ocasionados por un diabólico ente llamado Lord Contaminous y sus secuaces; pero para fortuna de los terráqueos un Alien ha llegado a proteger a la tierra de este ser, su nombre: Zen.



Zen Intergalactic Ninja es una nueva adición de Konami en juegos de acción para NES, donde tendremos que luchar para destruir a Lord Contaminous, pero antes de llegar con él debemos luchar contra sus secuaces y limpiar 4 areas de desastre ecológico.



1.- FABRICA

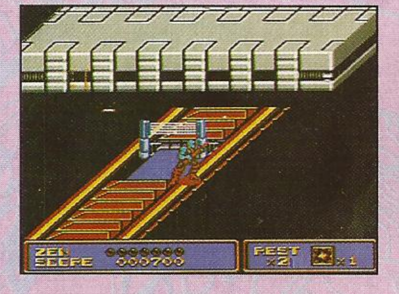
Esta fábrica ha caído en manos de Smogger arrojando increíbles cantidades de contaminantes al ambiente, la escena es vista en una inusual vista de 3/4 y se divide en 3 pisos:

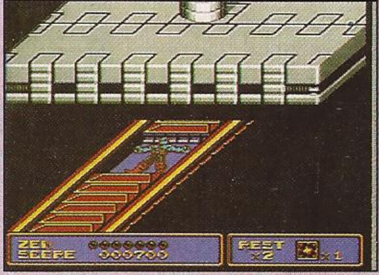
PRIMER PISO.- Ten cuidado con los laser que salen del suelo y los robots guardianes, aquí cuando saltes guíate con tu sombra. ⇨

⇦ **SEGUNDO PISO**.- ¿Practicaste bien tus saltos? pues aquí tendrás que hacer muchos de ellos para avanzar, ten cuidado con el brazo mecánico, cuando se pare arriba de ti y se abra, salta para esquivarlo.



TERCER PISO.- Cuando llegues al cuadro morado que ves en la foto una red tratará de moverte fuera de él, golpéala para hacerla retroceder y así evitar el "Planchado" permanente y gratuito de la prensa. ⇨







⇦ Al final de la escena te las tendrás que ver con Smogger, ponte en cualquiera de los lados y golpéalo hasta que lo elimines para poder escapar de la fábrica antes que explote.

2.- MINA

La mina es el lugar ideal para guardar residuos tóxicos y contaminar a gusto, tal como lo hace Garbage Man, así que aquí cabe un rápido ataque.

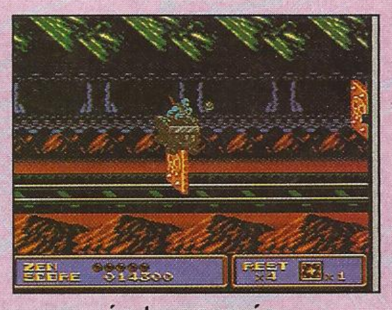
En tu camino encontrarás Switchs que debes activar para evitar salirte de él o estrellarte, pon mucha atención en las indicaciones que te hace la máquina. ⇨



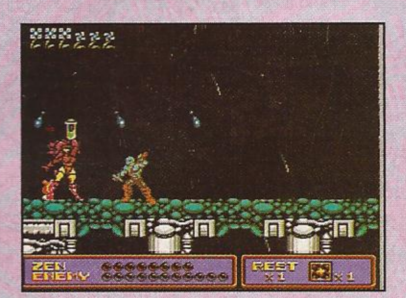


⇦ Aunque de estos no recibirás avisos, ten cuidado con las rocas que cubren las vías o precipicios, con un gran salto los podrás evitar.

Cuando cambie la perspectiva y la veas de lado hay 2 cosas de las que te tienes que cuidar, los carros con individuos que te arrojan piedras (si golpeas las piedras tienes que esquivarlas) y las paredes metálicas (puedes destruirlas menos las que brillan). ⇨



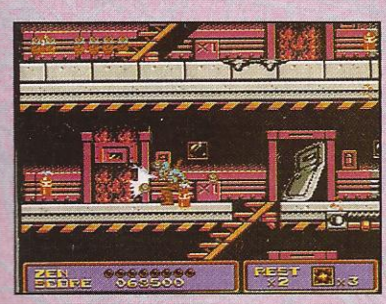
⇦ Al final te encontrarás a Garbage Man, un ataque masivo lo destruirá rápidamente pero si tu energía esta muy baja no olvides usar tu "meditación profunda" con Select y así recuperarás tu energía.





3.- BOSQUE

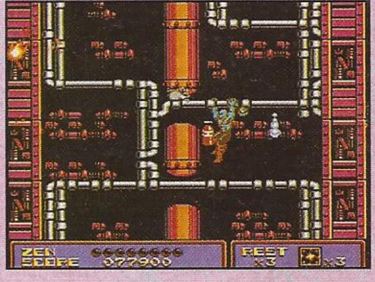
⇦ Aquí tu misión es doble, ya que aparte de eliminar a Sulfura que se encuentra provocando lluvia ácida debes salvar a las flores golpeándolas con tu Power Stick para darles energía; cuando te encuentres en las nubes peleando contra Sulfura no olvides tomar el símbolo de "meditación profunda" que se encuentra en la parte derecha de las nubes.



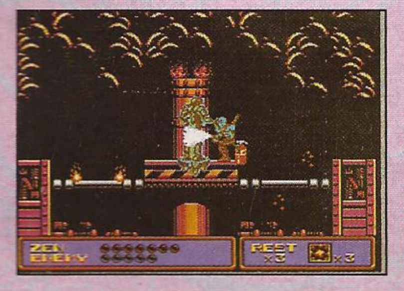
4.- REFINERIA

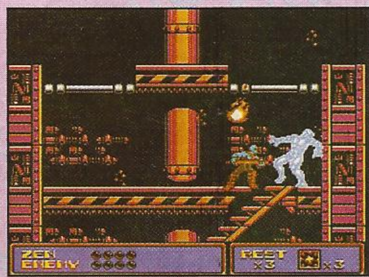
Oil Slick ha provocado un incendio en la refinería para así aprovechar y contaminar el mar, aquí debes rescatar a los trabajadores que se encuentran atrapados.

⇦ Cuando encuentres los extinguidores sólo úsalos en las puertas en llamas (Arriba + B) ya que si los empleas en contra de los enemigos será muy difícil obtener otro y ya no podrás avanzar.

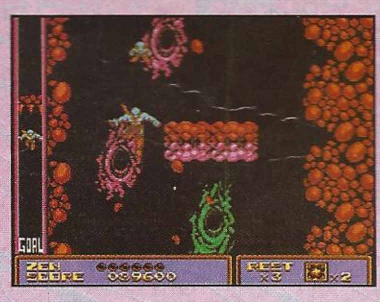


Una vez que hayas rescatado a todos los trabajadores podrás escalar la torre de la refinería, ten cuidado con las llamas que caen y los pequeños ratones. ⇨





⇦ Si te sobra un extinguidor no lo uses en otros enemigos y cárgalo contigo hasta que encuentres a Oil Slick, si lo atacas con él cuando aparezca le restarás 2 unidades de energía, que es muy buena ventaja en contra de un enemigo tan resbaladizo como éste, después escapa de sus rebotes y cuando se detenga atácalo pero con mucho cuidado.





⇦ Una vez que hayas eliminado al último secuaz de Lord Contaminous te dirigirás automáticamente a su madriguera, en tu camino encontrarás una gran variedad (y cantidad) de peligros, pero ya que haz llegado tan lejos es cuando menos te debes dar por vencido, teniéndote que enfrentar a insospechados enemigos pero nuestro planeta azul cuenta contigo, no lo defraudes ni dejes que Lord Contaminous lo destruya. ⇨





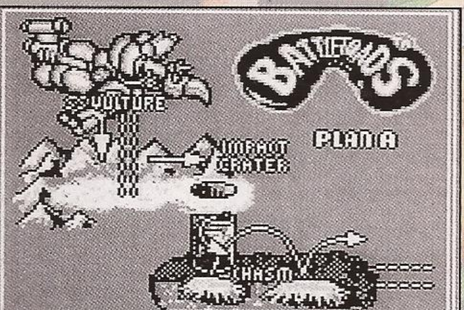
GAME VISTAZO A:



IN RAGNAROK'S WORLD

Zitz y Pimple se encontraban escoltando a la princesa Angelica al planeta Terrar, donde es ansiosamente esperada por todo el pueblo. Pero por desgracia (y como suele ocurrir en muchos videojuegos) son interceptados en el camino por la gran nave Gargantua de Dark Queen y tomados como prisioneros en el planeta Ragnarok, hogar de Dark Queen; ante tal situación no queda más que mostrar que no hay nadie más poderoso que los Toads y Rash el restante Battletoad se dirige al planeta Ragnarok junto con el Profesor T. Bird para rescatar a sus amigos.
Tal vez si viste las fotos antes de leer esto hayas pensado "a esos de Club Nintendo todos les falla, además de mostrarnos el primer juego de NES se les acabaron las fotos a Color" pero no, Battletoads in Ragnarok's World es la adaptación del primer juego de los Toads que les abriera las puertas a la fama ahora en versión Game Boy, con 7 peligrosos niveles.

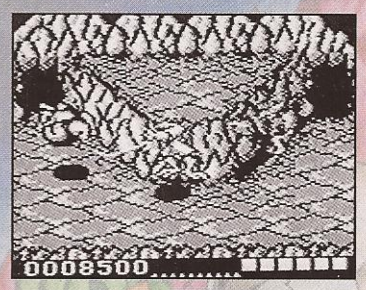
VISITA A RAGNAROK



PLAN "A"
RAGNAROK'S CANYON

Al principio de tu viaje no encontrarás más problemas que algunos Pysko Pigs y Dragons, cuando destruyas a un Walker recoge una de sus patas para eliminar más rápido a los enemigos; al Boss Walker lo podrás eliminar arrojándole las piedras que dispara al final de cada ronda de ataques.









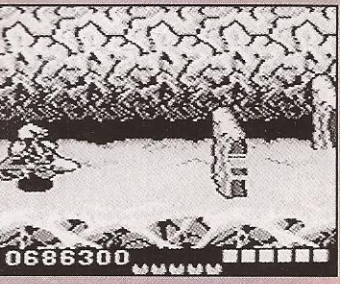
WOOKIE HOLE

Esta escena es ideal para hacer vidas y puntos al golpear repetidamente a un cuervo (de preferencia hazlo cuando obtengas el pico de un gran cuervo como arma); un gran ataque aquí es el Bt Bashing Ball que haces al pegarte un segundo a la pared; esta es la manera más fácil y segura de deshacerte de las Saturn Toad Traps y los Retro Blaster.

TURBO TUNNEL

Si tú no tienes buenos reflejos no intentes este nivel; al principio iniciarás una tranquila "cacería de ratas" pero una vez que subas a las motos supersónicas nada te detendrá, debes observar donde parpadean los obstáculos en tu camino para saber si debes subir, bajar o saltar, y lo más importante aquí es que no te pongas nervioso (aunque esto último es muy difícil de pedir).





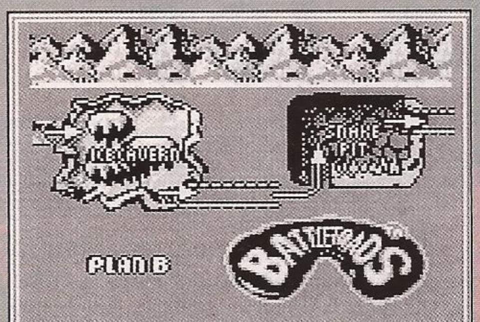
Al ser una versión parecida a la de NES, también hallarás 3 de los 4 Warps que muchos ya conocen, si tú no lo sabes todavía, aquí te los decimos:

1) Al comienzo del juego hay uno, elimina a los 2 primeros Psyko Pigs que salen y después dirígete rápido a la pequeña base que está adelante.









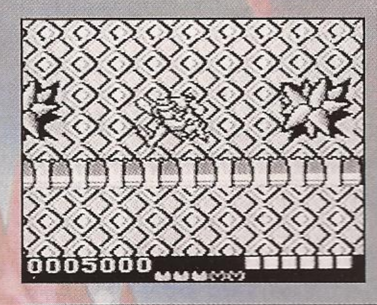
PLAN "B"
ARTIC CAVERNS

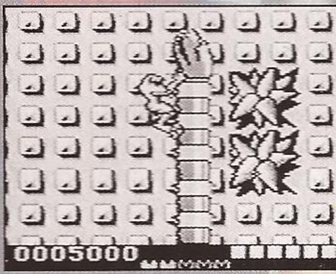
¡Es hora de romper el hielo!, En esta resbaladiza escena encontrarás a enemigos que se preparan a darte todo, menos una cálida bienvenida, aquí los peligros aumentan y tendrás que cuidarte de picos helados, hombres de nieve diabólicos y picos donde puedes perder toda tu preciosa y verde vida.



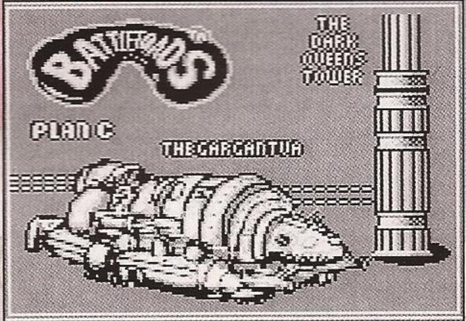


KARNATH´S LAIR



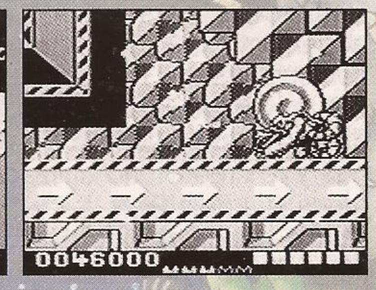


¿Será cierto que las serpientes son las peores enemigas de los sapos? pues aunque éstas no tienen colmillos ni muerden, sí mueven sus resbaladizos cuerpos a través de picos y lo peor de este asunto es que tú debes viajar encima de ellas para encontrar la salida de este sucio nido de serpientes y continuar tu camino en la búsqueda de tus amigos.

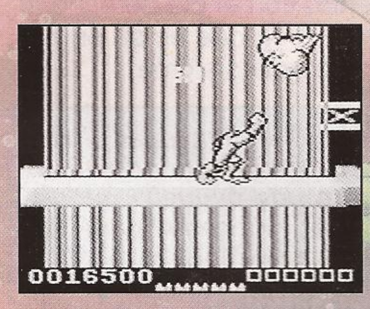


Plan "C"
CLINGER WINGER

¡Hey! he aquí otra escena de reflejos, para poder esquivar al mortal Orb que nos sigue, es importante que muevas el control en la dirección que estás avanzando, si no, pierdes velocidad; debes poner especial énfasis en las vueltas que es donde más ventaja puedes sacar, al final deberás pelear contra el Orb (la mejor técnica es darle cabezazos).



THE REVOLUTION



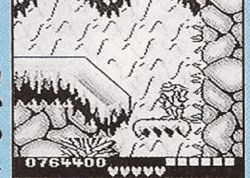


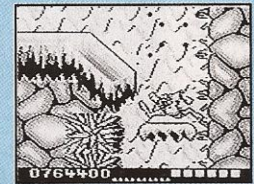
En este nivel que es el último tú debes escalar la gran torre de Dark Queen donde hasta la punta de ella encontrarás a tus amigos. Ten mucho cuidado con todos los enemigos de este nivel, ya que pueden sorprenderte por las vueltas que le pueden dar a la torre; al final encontrarás a Dark Queen, la única recomendación que te podemos dar es: "Dale duro"



2) El segundo se halla en el 3er. nivel, después de pasar la Quinta Meta, donde la pantalla se acelera al máximo. Muévete detrás del sexto bloque y encontrarás otro.

3) En la cuarta escena, cuando llegues a la base que se ve en la primera foto sube en ella para que descienda, una vez que hayas bajado casi 1/2 pantalla brinca varias veces y tomarás el tercer warp.

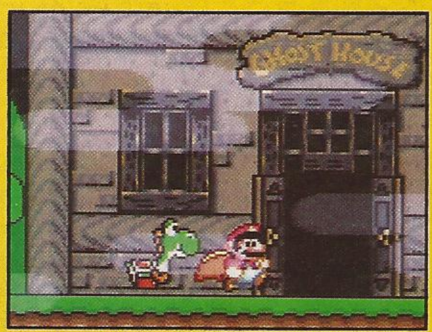




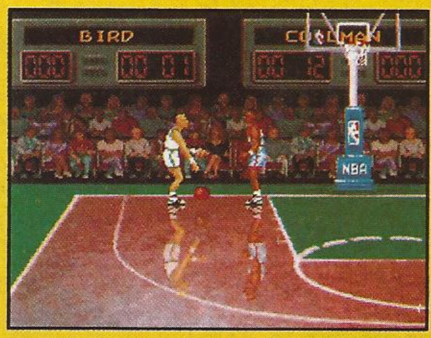
el control de los PROFESIONALES

por: Axy y Spot

No cabe duda que Rare y Tradewest han sabido sacarle jugo a los sistemas NES, Super NES y Game Boy.
Si tú recuerdas, desde el número 4 año 1 en nuestra revista mencionamos que Tradewest estaba preparando Super Battletoads para Super NES y es hasta Junio del '93 -15 meses después- cuando lanzan este título.
Rare, programadores ingleses de este juego comercializado por Tradewest, se tomaron su tiempo y ahora que pudimos jugarlo y analizarlo, realmente pensamos que fue excelente que no se apresuraran porque el resultado final es buenísimo.
Prácticamente todos los videojugadores conocimos el Battletoads para NES que en aquel entonces no sorprendió con sus efectos, musica y en forma muy especial la variedad de juego a través de sus 12 escenas y la creatividad utilizada en todos sus detalles.
Todos sabemos que no fue un juego fácil y eso lo hizo aún más interesante.
En el CES de Invierno cuando tuvimos la oportunidad de jugar Battletoads de SNES le augurábamos un grán éxito por el tamaño de los personajes, movilidad, fondos y creatividad. Lo único por lo que no estábamos totalmente satisfechos fue porque en algunos instantes el juego, como decimos los videojugadores, se "alentaba". Ahora que tuvimos la oportunidad de jugar un prototipo prácticamente final, hubo detalles de niveles avanzados que nos dejaron sorprendidos.
Como en el Nivel 3 de las cartas y el ajedrez donde se aprovecha con sorprendente creatividad las grandes ventajas del Super NES. Aquí las líneas del piso cambian su ángulo conforme se avanza y que obviamente no es nuevo (el piso de Street Fighter II es otro claro ejemplo) pero además logran gráficas padrísimas al reflejar tanto los elementos del fondo como a los personajes sobre el mosaico; esto lo lograron inteligentemente al crear el piso en tonos layering (que se pronuncia como suena) y que en palabras sencillas es como un color con transparencia que se encima a la gráfica para dar la idea por ejemplo de que una nube está al frente y puedes ver al personaje y al fondo pero con otros tonos de color, lo vemos también cuando un personaje entra al agua o, en este caso en que se puso una copia de cada Sprite invertida, debajo de sí mismo y los cubrieron con el piso dando un estupendo efecto de reflejo en los mosaicos claros y obscuros.
La originalidad de sus gráficos, elementos chistosos y variedad de escenas continúa presente en este título cuyo reto no es fácil. Necesitarás práctica, agilidad y buena memoria para poder terminarlo. Hasta ahora en su tipo éste será seguramente el mejor título del '93 y por lo tanto un super hitazo. No cabe duda que Rare entró con el pie derecho al Super NES ya que es su primer título para este sistema.



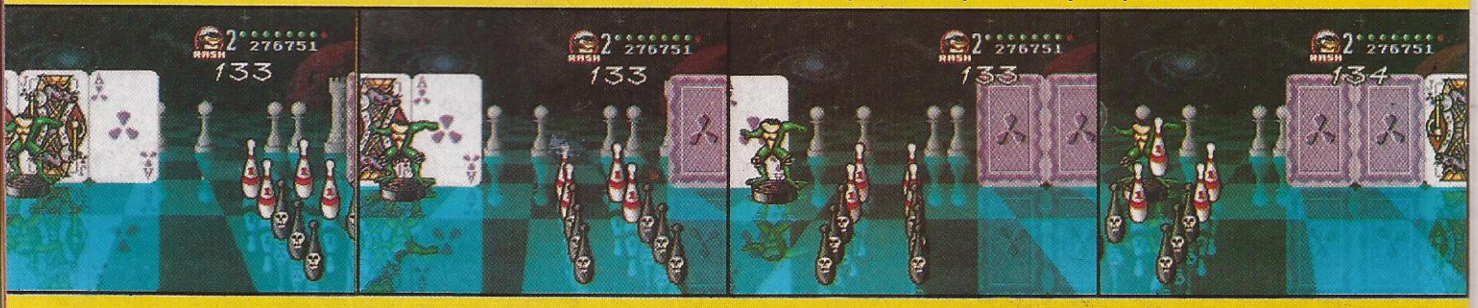
SMW.- Observa como el layering modifica los colores del fondo.



NBA Super All Star Challenge.- Aquí logran un efecto de reflejo pero con más dificultad.

Viendo esto ¿te imaginas el mismo efecto pero que además le agregaran una pequeña ondulación al reflejo, como para una escena de agua?

Checa los detalles antes mencionados. Hasta los pinos respetan la perspectiva.



SEGUNDA EDICIÓN

DICCIONARIO DE SINÓNIMOS

CON ANTÓNIMOS Y PARÓNIMOS



1-56259-021-9

DICCIONARIO DE SINÓNIMOS EASA

2 da. EDICIÓN

CON ANTÓNIMOS Y PARÓNIMOS

Encuentre la palabra exacta, con su significado actual.

Una forma sencilla de hacer más flexible su vocabulario... ¡al alcance de su mano!

Una minuciosa selección de sinónimos y voces afines indispensables para la persona que habla español.



UNA PUBLICACIÓN DE EDITORIAL AMÉRICA S.A.

IMPRESCINDIBLE = **ESENCIAL**
PRECISO = **NECESARIO**

¡Sí!, lo que usted necesita para enriquecer su vocabulario es **DICCIONARIO DE SINÓNIMOS EASA** que incluye, además, el significado contrario de las palabras (Antónimos), así como, los vocablos que se asemejan por su escritura o pronunciación (Parónimos).

DICCIONARIO DE SINÓNIMOS EASA

es una obra que sirve lo mismo al profesional, a los estudiantes ¡que a las amas de casa!

DICCIONARIO DE SINÓNIMOS EASA

(2da Edición)

¡Ya está a la venta!

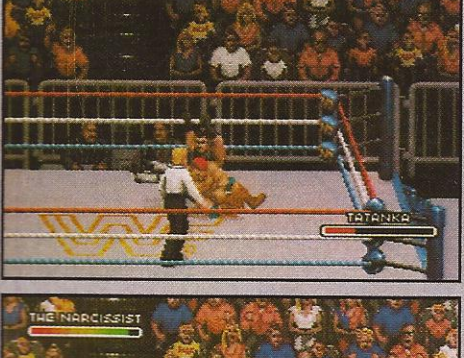
INFORMACION SUPERNESESARIA





¡Damas y Caballeros! ¿están listos para el evento principal de la noche? Prepárense a ver a los luchadores más rudos disputándose el título de la WWF en uno de los 4 eventos a escoger dentro del programa: One on One, Tag Team, Triple Tag Team y Royal Rumble; son 12 diferentes peleadores a elegir, cada uno con sus propios golpes y técnicas e igual de buenos, pero sólo uno de ellos puede llegar a ser campeón y eso está a punto decidirse...

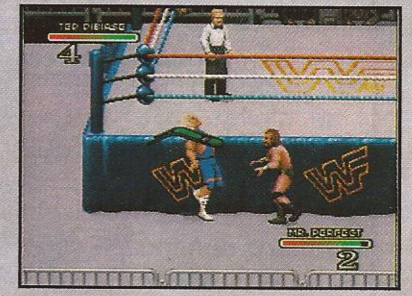


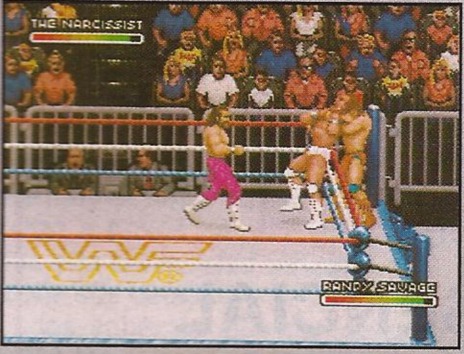


Royal Rumble es un nuevo título de LJN para todos aquellos fans de la lucha libre; lo más importante de este juego es que hay varios modos de juego en los que puedes intentar ganar y que son:

⊂ One on One

Este modo te permite ir tú sólo contra la máquina en modo Brawl (sin referee), contra un amigo o buscar el campeonato; si escoges esta última opción tendrás que enfrentarte a los otros 11 luchadores en camino a la victoria, como te podrás dar cuenta este es el más sencillo de los 4 eventos. ⊃

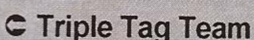




⊂ Tag Team

En esta opción tú podrás formar tu equipo de 2 luchadores, así si uno es muy golpeado puede entrar el otro al relevo, esta opción permite también realizar algunas "jugadillas sucias" en contra del luchador que se acerque a la esquina contraria. Aquí pueden competir 1 ó 2 jugadores ya sea en equipo o vs. en Brawl o campeonato. ⊃

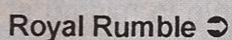




⊂ Triple Tag Team

Esta opción no es muy diferente a Tag Team, aquí puedes escoger a 3 y las únicas opciones de pelea son a una caída o Brawl para 1 ó 2 jugadores en modo vs.

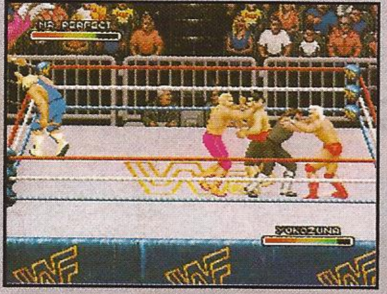




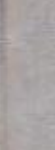
Royal Rumble ⊃

Esta sí que es una gran batalla campal donde participan los 12 luchadores, aquí el chiste es sacar a todos tus rivales fuera del ring y evitar que ellos lo hagan contigo, aquí no interesa cuánta energía le quites a tu contrario sino qué tan rápido quede fuera, también es bueno que en algunos momentos no te involucres en la acción.

⊂ Royal Rumble contiene una gran variedad de peleadores (12, como ya te habíamos dicho) este es el perfil de cada uno.



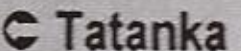


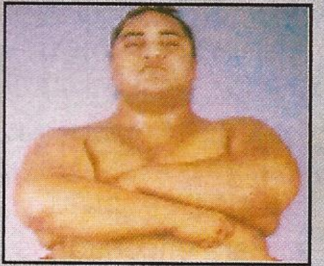

➲ Randy Savage
Uno de los luchadores más experimentados de este circuito y varias veces campeón, él es un gran representante de la "buena lucha libre" su golpe especial es "Flying Elbow Smash".



Ted Dibiase ➲
Al igual que Randy, éste también es un gran veterano, aunque su apariencia es fina y elegante gusta de hacer algunas "rudezas", su golpe es especial, se ha convertido en la pesadilla de muchos luchadores: "Million Dollar Dream".

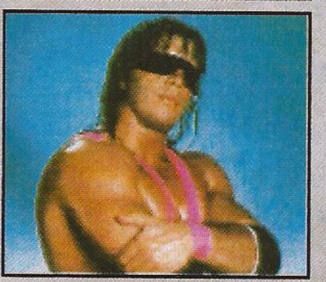


➲ The Narcissist Lex Luger
Este vanidoso luchador atemoriza a sus contrincantes con su gran musculatura (él era un gran fisicoculturista) y toda la fuerza de su cuerpo la utiliza al desarrollar su golpe especial: "Running Forearm".



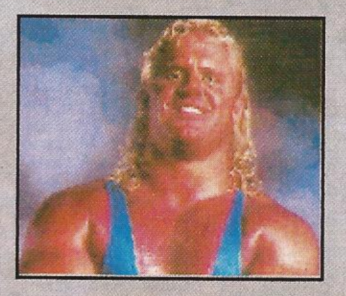
Yokozuna ➲
Aunque este luchador haya nacido en Polinesia, su puro estilo de lucha japonesa combinada con el Sumo lo hacen peligroso; un factor del que se deben de cuidar sus rivales es cuando usa su peso a favor (casi 200 kilos); su golpe especial es el: "Banzai Drop".

➲ Tatanka
Este luchador de origen indio muestra arriba del ring una gran técnica y furia al luchar; también (y haciéndole honor a su nombre de "Búfalo") es muy fuerte y gusta de hacer extrañas danzas cuando vence a sus rivales, su movimiento favorito es el "Reverse Slam".



Bret "Hit Man" Hart ➲
Bret es un luchador muy hábil y rápido, capaz de vencer a los más fuertes con su gran inteligencia, este luchador de origen canadiense ya se ha hecho un lugar entre los grandes de la WWF; su golpe especial: "Sharp Shoter" es devastador.

➲ The Undertaker
Un gran misterio envuelve el ring cuando sube el Undertaker; su gran cuerpo y apariencia fantasmagórica le dan respeto a este originario de Death Valley (¿Rally?) su movimiento especial "Tomb Stone" realmente cae como lápida sobre sus oponentes.



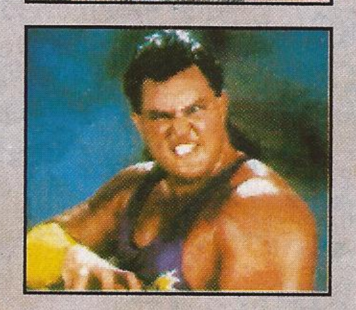
Mr. Perfect ➲
Este luchador hace alarde de fuerza, habilidad y resistencia únicos, por eso escogió su sobrenombre; aunque un poco arrogante este luchador tiene una gran técnica difícil de igualar y para hacerle honor a su nombre el "Perfect Plex" es su movimiento maestro.

➲ Razor Ramon
Un nativo de Florida pero de origen cubano, Razor Ramon es todo un atleta en el ring, con unas ganas increíbles de triunfar; todos los participantes respetan su fuerza y su movimiento "Razor Edge" que puede deshacer a cualquiera.



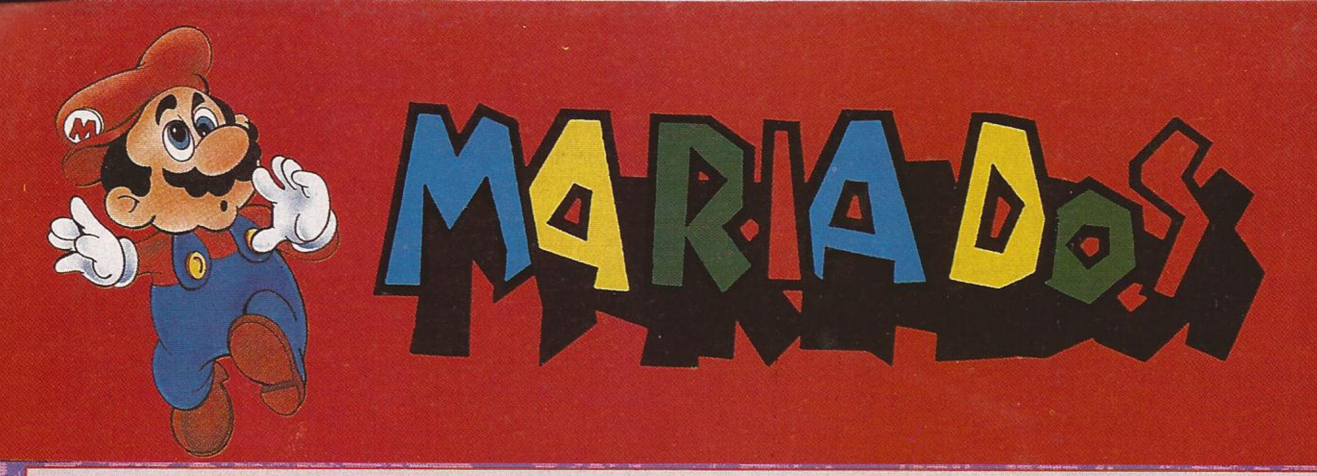
Shawn Michaels ➲
Por su origen texano se comprende porque este luchador luce como un completo Cow Boy, quien lucha contra caballos y bestias salvajes para entrenar sus habilidades en la lucha libre; su movimiento especial quizá no es tan original pero si es muy efectivo: "Back Suplex".

➲ Ric Flair
No te dejes engañar porque este luchador no es tan joven como los demás, su inigualable experiencia y fuerza lo hacen uno de los peleadores más difíciles a vencer y con una técnica completamente depurada, la cual demuestra en su movimiento especial "Figure 4 Leglock".



Crush ➲
Este hombre posee una gran musculatura y un tamaño increíble, por lo que no es raro que de las Islas de Hawaii llegue a las filas de la WWF; para hacerle honor a su nombre este peleador gusta de romper los huesos de sus oponentes con sus propias manos, su movimiento especial es "Cranium Crunch".

Si tú jugaste Super WWF Wrestlemania verás muchos factores parecidos en este juego; los 16 megas de memoria que tiene sirven para meterte una gran cantidad de detalles, aunque no pocos se quedarán esperando más... un buen juego si te gusta la lucha libre.



SHADOWGATE

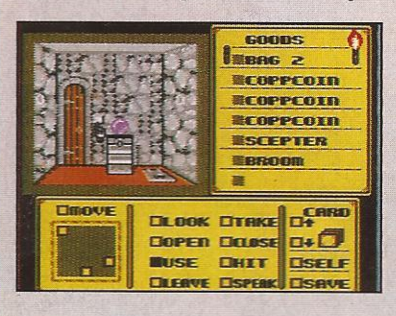
¿Cómo encuentro las gemas?

Para encontrarlas debes llegar al cuarto de la cascada, selecciona el comando "Move" y con la mano señala la línea negra que está junto a la cascada para entrar a una cueva, ahí adentro usa el comando "Hit" en la roca sobresaliente, con esto encontrarás una bolsa, usa en ella el comando "Open" para obtener las 3 gemas.





¿Qué pongo en el hoyo de la pared en el cuarto del pedestal?

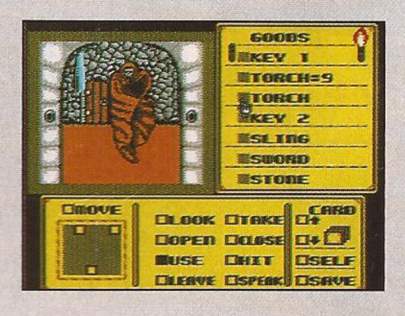




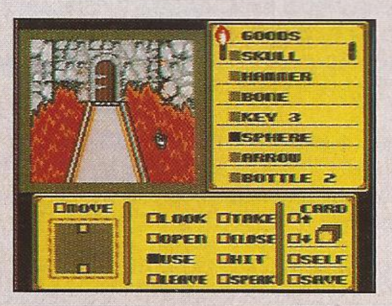
usa el comando "Use" en White Gem y ponlo en el hoyo; al hacerlo recibirás una pequeña esfera la cual puedes usar en el lago del esqueleto para tomar la llave 3; (no olvides usar una antorcha en el agua para llevarte la esfera) esta esfera también la usas en el cuarto en llamas.

¿Cómo paso a The Wraith?

Cuando llegues a este cuarto toma las 2 antorchas que están en los pedestales, una de ellas te la contará aparte; usa tu antorcha prendida en esta última y automáticamente Wraith desaparecerá.

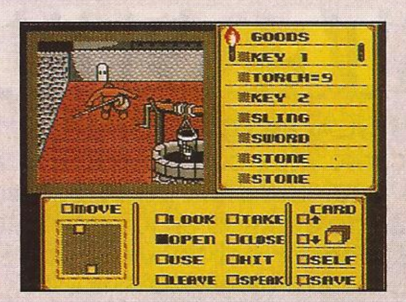






¿Cómo paso el cuarto en llamas?

Para poder permanecer en el cuarto debes utilizar "Cloak" (del cuarto de Wraith) con el comando "Use" en "Self"; una vez que estés adentro utiliza "Sphere" en las llamas.





¿Cómo tomo la flauta?

Primero debes tomar el guante (Gauntlet) que está en el cuarto del cíclope, pon "Use" en donde indica la foto para hacer subir una cubeta, ábrela para así tomar el guante; entonces en el cuarto de la flauta, pon "Use" en el guante para así usarlo en "Self".

¿Cómo resuelvo los acertijos de Sphinx?

Realmente es muy difícil predecir que te va a preguntar, pero una gran pista para obtener la respuesta es usar cualquier cosa en Sphinx cuando te pregunte y al contestarle mal te mandará a cualquier otro cuarto del castillo (salva tu juego antes de contestarle) y entre las cosas que tomaste del cuarto al que te manda está la respuesta correcta, ya sólo es cuestión que recuerdes que tomaste en ese cuarto e intentes con todo.

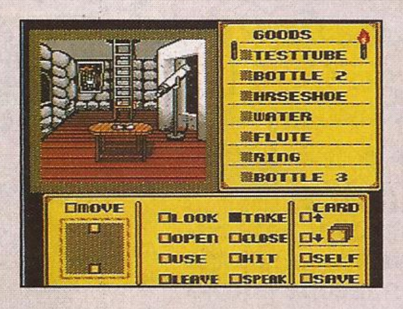






¿Cómo tomo el talismán?

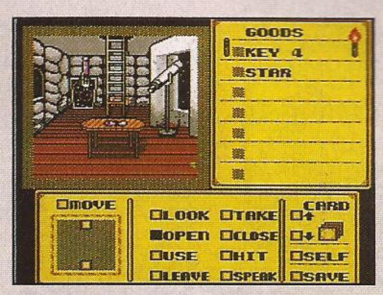
Tomarlo no es difícil, lo difícil es deshacerse del guardián; para hacerlo debes ir al observatorio (un cuarto después de Sphinx) y tomar la estrella que está en el mapa; ya con la estrella ve y úsala en el guardián para eliminarlo.





¿Donde está el Staff of Ages?

Necesitas seguir estos pasos para encontrar tan preciado objeto:

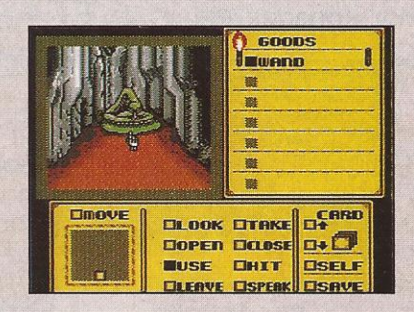




1.- Ir al observatorio y usar el comando "Open" en el mapa para revelar "Rod"; tómalo y...
2.- Dirígete al balcón y usa el "Rod" en el pequeño orificio del balcón, con eso hará que obtengas "Wand".

3.- Ya con "Wand" dirígete al cuarto de los puentes, ahí usa el (bottle 2 en "Self" y ve a la cueva del puente de madera.
4.- Ahí adentro encontrarás una gran serpiente, usa "Wand" en ella y así obtendrás el "Staff of Ages".





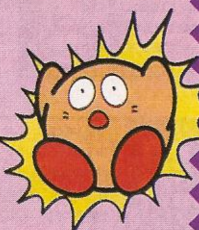
ESTE MES

KIRBY'S ADVENTURE (NES)

Por fin regresa uno de los personajes con más carisma que hayas conocido en mucho tiempo, después de su exitosa aparición en el Game Boy.



En esta segunda aventura de Kirby su misión es recuperar la fuente de los sueños ha caído en manos enemigas, su misión ahora es más difícil pero no hay problema, ya que Kirby cuenta ahora con más de 15 nuevas habilidades para luchar contra el enemigo en este increíble juego; velo y te convencerás que no mentimos.



NINTENDO

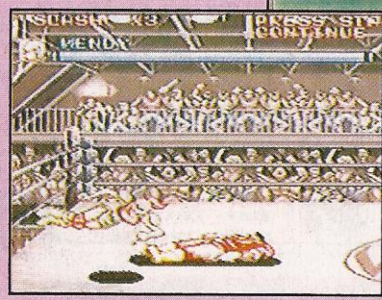
BRAWL BROTHERS (SNES)

Las calles de la ciudad por desgracia han recuperado su aspecto peligroso pues los vándalos se han agrupado y vienen por la venganza, pero tú no debes permitírselo;





Brawl Brothers es la secuela del famoso juego Rival Turf con muchas mejoras como que ahor apuedes elegir de entre 5 peleadores con más movimientos cada uno y tu misión es más larga, además de una notable mejoría en movilidad.



JALECO

AMERICAN GLADIATORS (SNES)

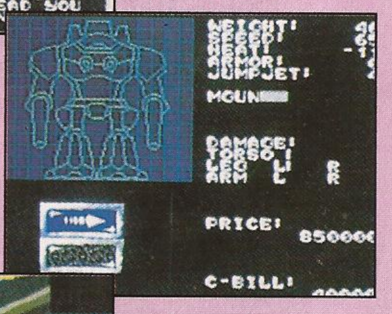
Ahora ya no te conformes con ver por T.V. a los gladiadores sino también participar en una gran variedad de eventos en los que sólo los más fuertes podrán sobrevivir y por si fuera poco también debes vencer a los gladiadores en tu camino a la victoria; un juego de mucha acción para 1 ó 2 jugadores.

GAMETEK

MECH WARRIORS (SNES)

Del popular juego de mesa ahora en Super NES; este juego no sólo simula estar en un Robot sino también te simula estar en el Siglo 31 con misiones desde fáciles hasta para expetos en estrategia. Puedes escoger entre 4 robots diferentes, Podros, Artillar, Reparar, vender y comprar tus robots, entra en la exitante sensación de luchar sobre tu robot y hacer que muerdan el polvo tus contrincantes.





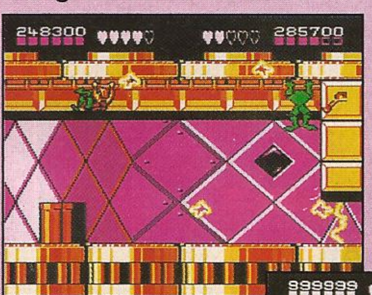
ACTIVISION



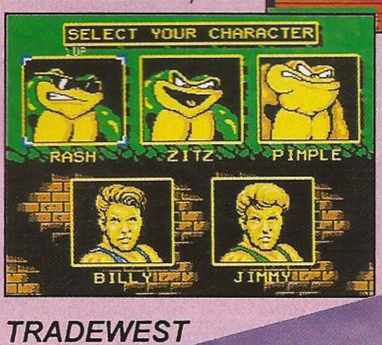
LLEGALE A:

BATTLETOADS- DOUBLE DRAGON (NES)

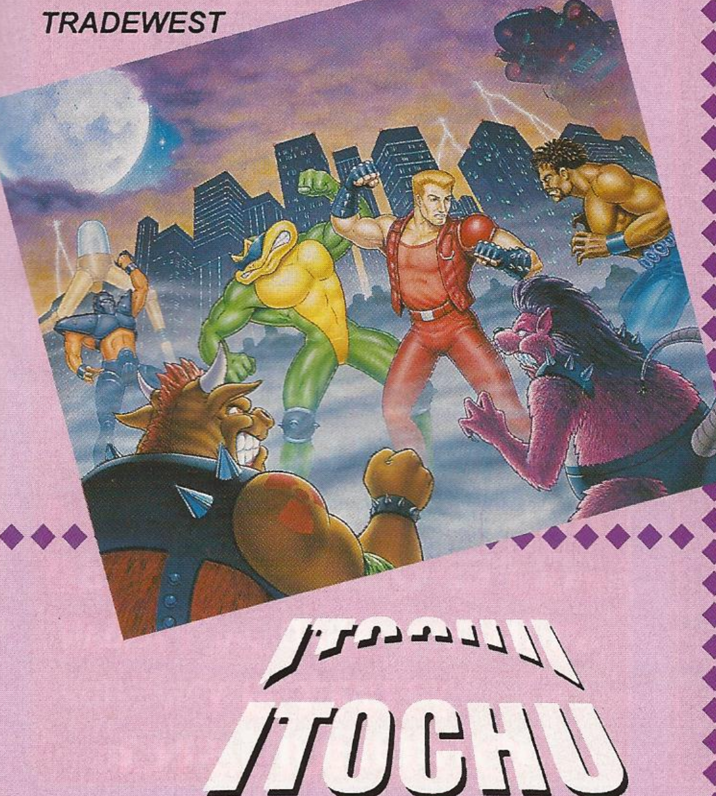
¿Preparados para conocer al verdadero equipo de ensueño?, debido a la unión de 2 fuerzas malignas como los Shadow Warriors y Dark Queen es lógico que también se unan dos equipos como Battletoads y Double Dragon. Este increíble juego demuestra una gran creatividad en lo que a programación y acción podrán unir y luchar a lo largo de 6 escenas para destruir a la gran amenaza de Black Shadow-Dark Queen, un gran juego con alto nivel de dificultad y diversión como todos los anteriores de la serie... sería un error dejarlo pasar.







TRADEWEST

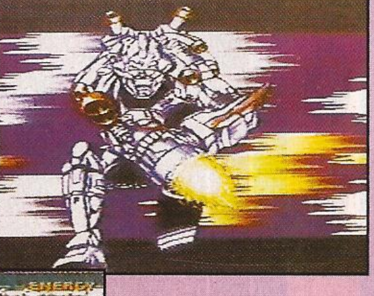


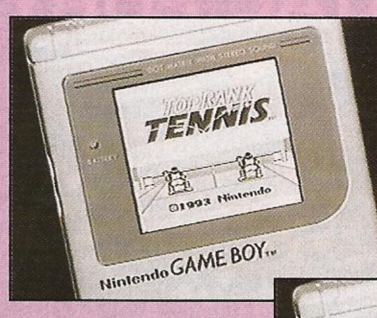
ITOCHU

SUPER TURRICAN (SNES)

Super Turrican te transporta a un mundo de acción como pocas veces habías visto; en este juego tú te pones al mando de Super Turrican que es un poderoso robot armado hasta los dientes y que debe destruir a todos los enemigos que se pongan en su camino a lo largo de 10 niveles de acción; muy recomendable si te gustan los juegos de acción al estilo Contra; para un sólo jugador.



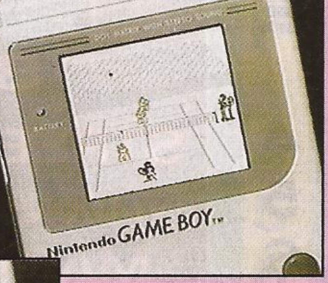


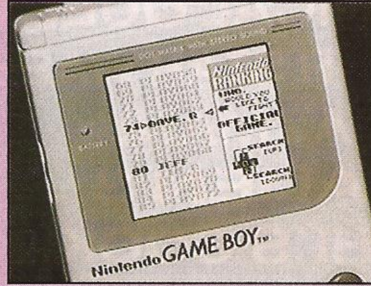


SEIKA

TOP RANK TENNIS (GB)

Ahora los propietarios de Game Boy podrán disfrutar de un gran juego de Tenis: Top Rank Tennis; este juego ofrece una gran variedad de opciones como la de poder participar hasta 4 jugadors al mismo tiempo mediant el Video Link-4, pero si prefieres jugar tu sólo puedes entrar a una opción de campeonato en donde depende los partidos que ganes irás acumulando puntos para ir avanzando en la tabla de nivel mundial; éste es un juego con una gran variedad de opciones capaz de satisfacer al jugador (o tenista) más exigente.





NINTENDO

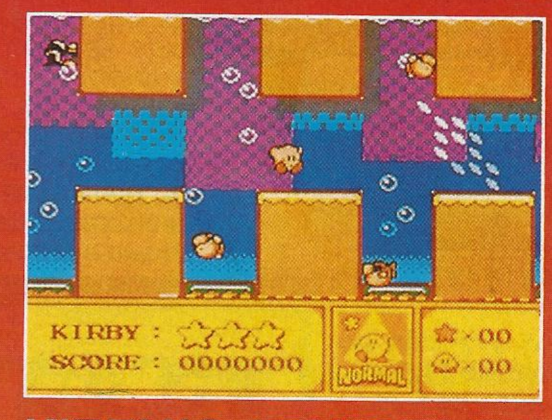


Los GRANDES

	SUPER NES	FAVORITOS
UNO	STAR FOX	KIRBY´S ADVENTURE
DOS	FATAL FURY	MIGHTY FINAL FIGHT
TRES	BUBSY	MEGA MAN 5
4	STREET FIGHTER II	DUCK TALES 2
5	TINY TOONS -BUSTER BUSTS LOOSE-	BATMAN RETURNS
6	MAGICAL QUEST	GOAL! 2
7	SUPER STAR WARS	THE JETSONS
8	TAZMANIA	BARTMAN MEETS RADIOACTIVEMAN
9	ALIEN 3	TINY TOONS -CARTOON WORKSHOP-
10	YOSHI´S COOKIES	BOMBERMAN 2



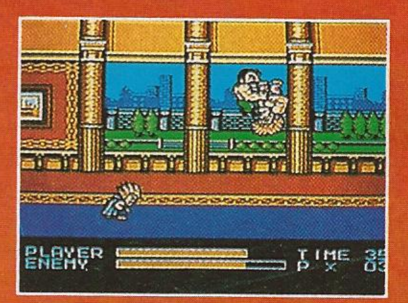
STAR FOX



KIRBY´S ADVENTURE



FATAL FURY



MIGHTY FINAL FIGHT



BUBSY



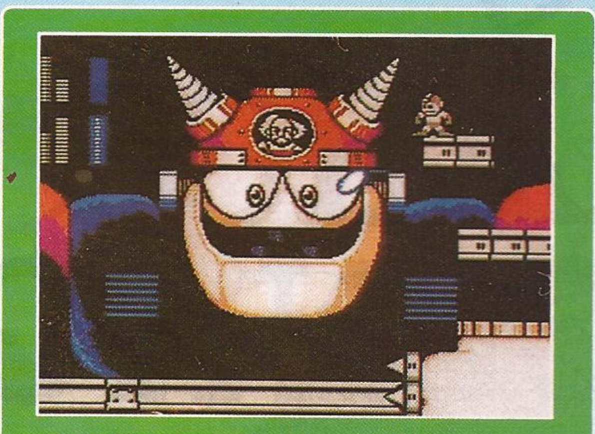
MEGA MAN 5

de **Nintendo®**

RECOMENDADOS POR ITOCHU

CLASICOS

UNO



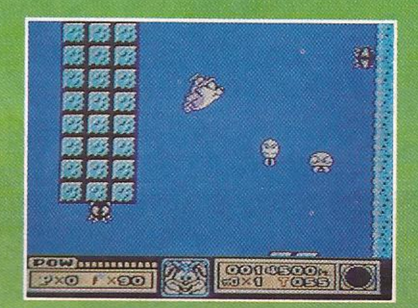
MEGA MAN 4

DOS



SUPER MARIO BROS. 3

TRES



TINY TOON ADVENTURES

4. BATTLETOADS
5. T. M. N. T. III
6. NINJA GAIDEN III
7. BATMAN RETURN OF THE JOKER
8. BART vs. THE WORLD
9. TETRIS
10. DR. MARIO

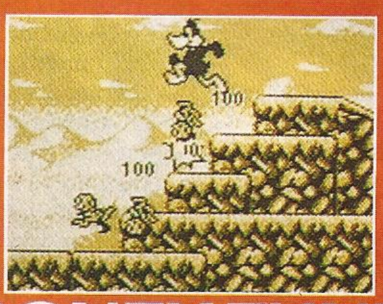
GAME BOY

UNO



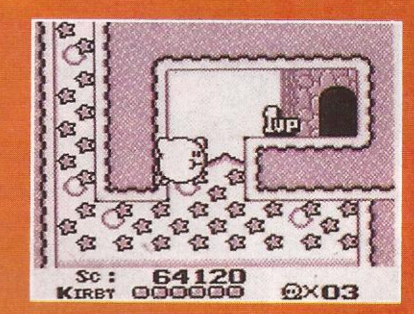
SUPER MARIO LAND 2

DOS



LOONEY TUNES

TRES



KIRBY´S DREAM LAND

4. TINY TOONS -BABS BIG BREAK-
5. ADVENTURE ISLAND II
6. SPEEDY GONZALES
7. DARKWING DUCK
8. THE FLINTSTONES
9. LITTLE MERMAID
10. JOE & MAC

"CABALLEROS COMIENCEN A G

Tu garganta tendrá trabajo extra cuando veas lo que Konami® ha preparado para ti en el nuevo Batman™ Returns para Super NES™.

Pero tus gritos se ahogarán ante el rechinar de huesos, crujir de cráneos, vidrios astillados y otros sonidos con calidad CD diseñados para estremecerte.

Porque **Batman** tiene puños de rápido golpeo y es un maestro en caídas voladoras corporales, patadas giratorias de judo, choque de cabezas y otras formas mutilantes.

Y chécate el tamaño de nuestro héroe ¡Es a lo grande!

En 7 niveles de 3D tipo cine, experimenta la agonía de las garras de **Gatúbela**, patadas y látigo y el éxtasis de hacer pomada al **Pingüino** y a su clan de payasos delincuentes, todos grandes talentos del terrorismo.

Dentro de tu respetable capa están los **Batarangs** y tubos de ensayo, esenciales para combatir contra los Tatuados Fortachones, el Organillero y el Vehículo Anfibio con Cohetes propulsores.

Deshazte de los motociclistas desertores en el **Batimóvil** cargado con **Batidiscos** y lánzate como catapulta hacia la seguridad con tu confiable Batigancho.

La furia helada se sigue enfriando en el sombrío cubil para sumergir a nuestro **Encapuchado** en el hielo. Así que ponte la capucha y alista tus puños. ¡¿Que no oyes los gritos de angustia de **Ciudad Gótica**?!

KONAMI®




RITAAAR
BATMAN RETURNS
LICENSED
Nintendo
Brave a cinema-size vendetta to save Gotham City from the diabolical clutches of The Penguin and Catwoman!
KONAMI
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

EL CONTROL DE LOS LECTORES

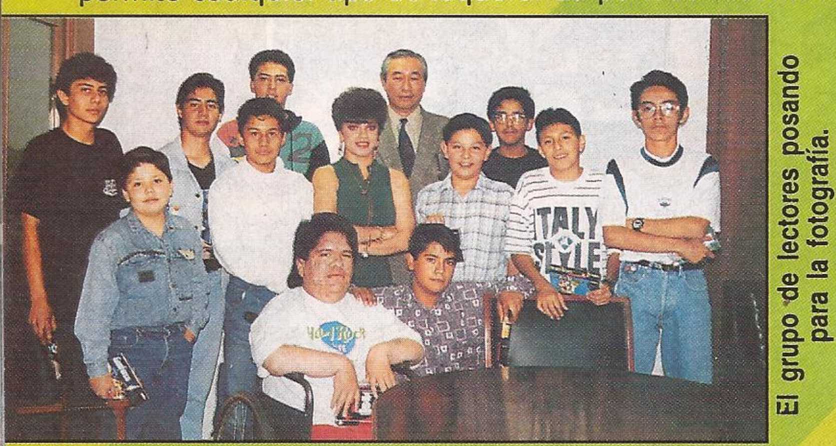
En este Control de los Lectores, donde buscamos ideas, críticas y sugerencias para seguir mejorando ésta tu revista, aprendimos un poco más de lo que esperan ver en Club Nintendo, de lo que les gusta y lo que se puede mejorar.

En esta ocasión nos acompañaron: Víctor Hugo Morales Mondragón, Jorge García Villanueva, Francisco Pérez Miralrío, Julio César Peralta, Erick González Barbosa, Manuel Alexandro Suárez Bolaños, Jose Mariano Velázquez Castillo, Marco Antonio Mendoza Pereda, Dante Giovanni Trevedan Cruz, Fernando Ojeda Montero, Adolfo Valentín García López así como el Sr. Teruhide Kikuchi de Itochu México.



Hablando de portadas.

Una de las preguntas que traíamos en mente era acerca de las portadas de la revista, ya que, sobre la misma portada hay lectores que nos felicitan y otros que nos critican. Muchos coincidieron en que la portada 1 fue la peor (bueno, en sus tiempos no fue tan mala y esa época ya quedó atrás) pero por ejemplo hubo quien nos mencionó que la portada que menos le gustó fue la de Batman, mientras Alexandro Suárez y Valentín García dijeron que para ellos era la mejor, porque así es realmente el hombre murciélago. Para Jorge García la portada de Bartman se le hizo muy simple y sin chiste y para Fernando Ojeda, Marco Mendoza y Mariano Velázquez la misma portada se les hizo muy original pues a Bart Simpson se le permite cualquier tipo de loquera. La portada favorita de Victor Hugo Morales fue F-Zero, y fue la que menos le gustó a Julio César Peralta.


El grupo de lectores posando para la fotografía.

Después de esto concluimos que en cuestión de portadas será difícil poner de acuerdo a tantos videojugadores, pero seguiremos echándole coco.

Cuando hablamos de la sección "Los grandes de Nintendo" explicamos que se basa en las ventas de cartuchos, no en votación de lectores ni en calidad del juego y fue entonces cuando surgió la idea más importante de esta sesión: ¿Por qué no, hacia fines de año, hacer una votación de los lectores para que elijan sus juegos favoritos de los 3 sistemas?

¡Bueno! Ya sabemos que algunos lectores nos habían escrito dándonos ideas pero fue hasta la reunión cuando recordando estas cartas y con las ideas que surgían decidimos que nuestros lectores votarán por sus juegos favoritos.

¡Claro! Todavía hay mucho por trabajar como establecer las categorías, realizar el cuestionario, analizar y establecer los sistemas de conteo, etc. (así que todavía no votes). Probablemente hasta se realicen trofeos que serán entregados a los licenciatarios, pero, bueno, ya nos dejaron tarea y si lo vamos a hacer, vamos a hacerlo bien. ¡Hasta la próxima!

La bola de cristal



Aquí estamos, como cada mes informándote acerca de lo más nuevo e importante en Nintendo:

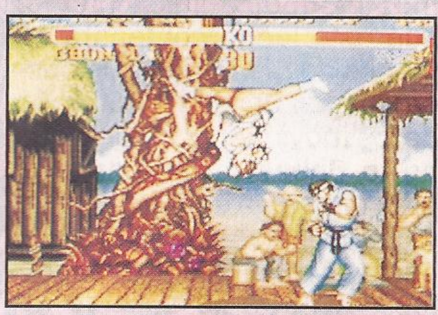
¡STREET FIGHTER HYPER FIGHTING PARA SNES!

Esta, sin duda es una gran noticia para los fans de Street Fighter II de hueso colorado que querían saber más; Capcom recientemente acaba de anunciar que se encuentra trabajando en **Street Fighter II Hyper Fighting** para SNES; esta versión del juego está basada en la más reciente modificación que Capcom realizó a su mega hit de Arcadia, donde además de que los jugadores podrán cumplir su sueño dorado de poder escoger a los 4 últimos jefes para jugar con ellos habrá nuevos golpes y movimientos. Entre los más notables están la nueva capacidad de Chun Li de arrojar poderes como los de Ryu o Ken; éstos últimos también tienen nuevas habilidades como las de realizar su Hurricane Kick en el aire, esto sólo por mencionar algunos (OJO No confundir con las vulgares copias Alfas, Deltas, Alfas Magic, etc., ésta es una nueva versión original de Capcom). Otra nueva modificación es que la velocidad del juego ha sido aumentada entre un 10 y 20% así las peleas serán más rápidas y emocionantes; aún no hay datos de la fecha de salida de este juego ni el número de megas, aunque es seguro que este año lo podamos disfrutar, seguiremos informando al regreso del CES de Chicago.

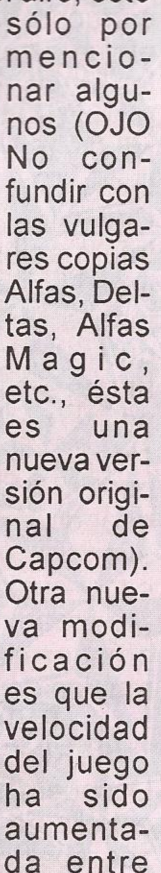


Ahora también podrás elegir a los cuatro jefes finales para poder pelear con ellos.









WORLD HEROES

Aunque ya hace varios números te habíamos confirmado de la decisión de Sunsoft para realizar la adaptación del juego World Heroes al Super NES







hasta hace poco se hablaron de datos oficiales; en sus últimos informes Sunsoft informó que este juego contendrá 16 megas de memoria y que buscará hacer una fiel translación de los movimientos, por lo que no te debes preocupar si tú eres fan de este juego, ya que todos los peleadores y sus respectivos movimientos secretos (ya no tanto a estas fechas) serán incluídos; ahora ya sólo queda esperar a que se den más datos, por lo pronto nosotros estaremos atentos.

NOTICIAS DE NINTENDO

Nintendo de Japón está pensando muy seriamente en introducir un nuevo sistema de juegos vía satélite en ese país, esto gracias a la ayuda de una compañía llamada Saint Giga y de la cual Nintendo es accionista principal.

Esta compañía manda una señal a todo Japón, vía satélite, y las personas que estén inscritas a esta compañía por medio de un decodificador podrán escuchar varios canales de música; pues bien, el plan de Nintendo es utilizar uno de estos canales para mandar información, para lo cual se tiene pensado crear un adaptador para unir el decodificador de Saint Giga con el Super Famicom y al conectarse a una televisión, obtener señales que puedan ser convertidas en audio y video para tener información variada como noticias, deportes, información de interés general, etc. Otro de los usos que se tienen pensados para este sistema es el de competencias a nivel nacional, creándose cartuchos especiales para este sistema en el que podrán mandar de regreso señales importantes como: marcador, tiempo, nivel, etc., creando así competencias a nivel nacional; pero como siempre esto todavía es un proyecto y no se cuenta más que con los datos básicos de la idea pero conforme nos enteremos de más te iremos informando de este interesante proyecto.

Otra noticia muy interesante (éste más bien es rumor) es el plan de Nintendo de crear un cartucho para Super NES en el que estarán incluídos todos los títulos de la serie de Super Mario Bros. que salieron para NES y que probablemente se llame "The Super Mario Bros. Collection"; aunque hay poca información acerca de este juego se dice que incluirá los 3 juegos de Super Mario Bros. que nosotros conocemos, más uno extra que apareció en Japón y que tiene gráficos parecidos al de la primer versión pero con un super reto, aunque quién sabe si sea una aventura única o puedas escoger cualquiera de los 4, pero ¿te imaginas jugar esos ya grandes clásicos en gráficos y música de 16 bit?

SUPER EMPIRE STRIKES BACK (SNES)

Después de la destrucción de la estrella de la muerte, las fuerzas rebeldes se han dispersado a través de la Galaxia. Luke Skywalker y sus compañeros rebeldes se encuentran escondidos en un planeta lejano de nombre Hoth.



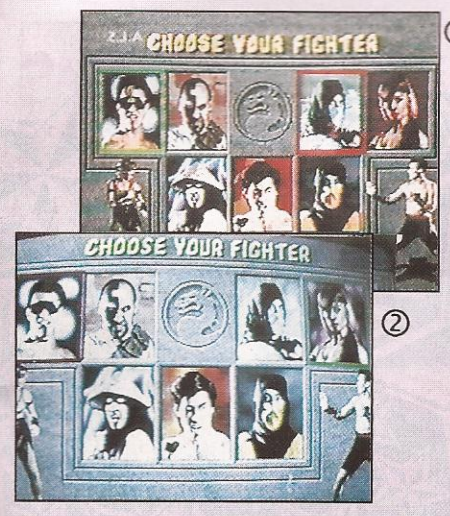
En esta segunda parte del juego Super Star Wars, lucharemos con Luke contra las fuerzas del Imperio en Hoth, estaremos en Dagobah entrenando con Yoda para ser Jedi, viajaremos a la ciudad flotante de Bespin a salvar a Han Solo a la princesa Leia Organa de las manos de Darth Vader y en la batalla final la confrontación final Padre - Hijo.

Este juego es 50% más extenso que su antecesor Super Star Wars y tiene 12 mega bit de memoria; será muy recomendable para quienes gustan de grandes aventuras.

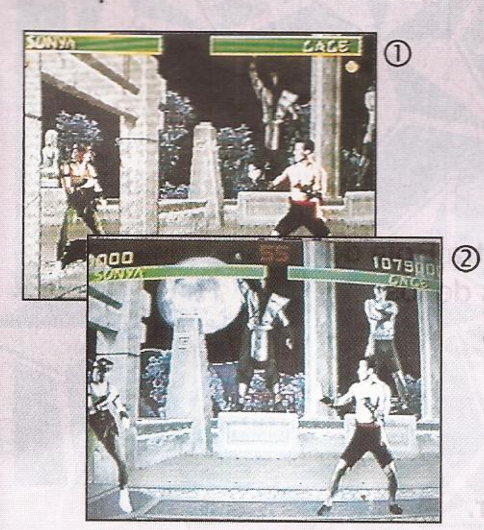
MORTAL KOMBAT (SNES)

Aquí en la redacción de Club Nintendo recibimos una gran cantidad de cartas preguntando sobre este juego de Arcadia y su próxima aparición en Super NES, así que decidimos comunicarnos con Dan Harnet de Acclaim para que nos hablara acerca de cómo va este proyecto:

Ante la pregunta de que si todos los personajes mantendrían sus movimientos y poderes Dan nos comentó que la idea es hacer una adaptación lo más fiel en lo que a gráficos se refiere y creen que esto será posible, ya que cuentan con el apoyo de Midway que es la compañía que creó este título, la cual los asesora con datos técnicos y otras cuestiones.



Otra pregunta que es muy insistente es con respecto a los Fatalities, Dan nos dijo que los Fatalities y la sangre están en pláticas con Nintendo, ya que NOA tiene ciertas reglas y medidas acerca de la violencia en los videojuegos y la verdad es que este juego las pasa.
Este último punto ha causado diversas opiniones en nuestros lectores, ya que muchos de ellos están de acuerdo en que sean incluídos pero también otro tanto está en contra por considerarlo muy violento; nosotros aquí en Club Nintendo te mantendremos informado de todos los avances que se hagan sobre este polémico juego.
¿Notan la diferencia? Las fotos marcadas con el número 1 son de Super NES de la versión que mostraron en el CES



① de Las Vegas y que llevaba apenas un 10%. Las fotos marcadas con el número 2 son de Arcadia.

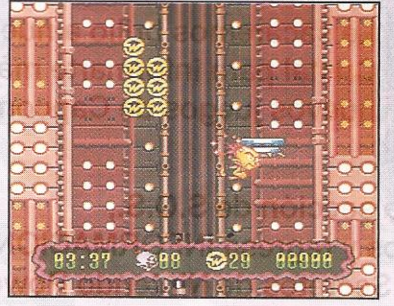
SUPER WIDGET Y GP1

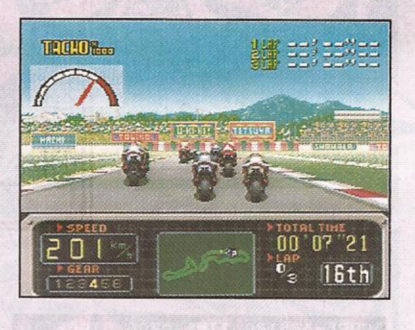
Atlus próximamente lanzará 2 títulos para SNES, el primero está basado en su famoso personaje y licencia exclusiva "Widget" que es un pequeño Alien que viene del espacio a ayudar a resolver los problemas ecológicos que nos aquejan (¡Hey! ¿no habíamos leído un argumento parecido en páginas anteriores?) este personaje tiene la capacidad de transformarse en varios seres según las letras que vaya tomando.



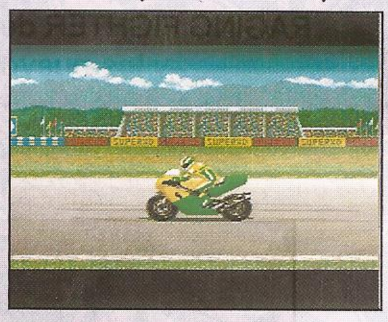
En este juego Widget debe ir avanzando a través de varios mundos (incluyendo el nuestro) para ir librándolos de todos los seres que buscan contaminarlos.
Este juego tiene buenos gráficos y también música "pegajosa" (aunque repiten algunos temas varias veces) y aunque quizá la dificultad no sea muy alta, el juego si es lo suficientemente largo para compensar ese problema.
Y si de satisfacer gustos se trata Atlus también piensa en los que gustan de la velocidad, pues también se encuentra preparando GP1 que es un juego de carreras de motos para SNES donde un jugador puede avanzar a través de modo de campeonato o competir contra un amigo en pantalla dividida en 2, tipo Super Mario Kart.





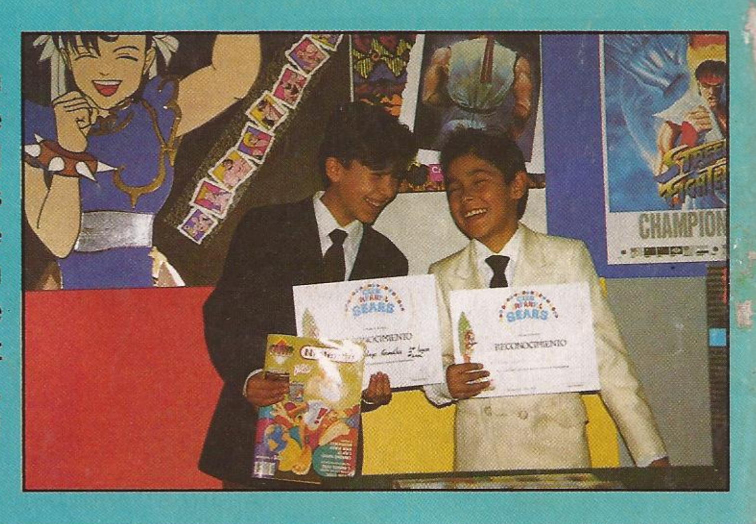


Aunque este juego tiene un buen efecto en lo que a rotación y división de pantalla se refiere a nuestro modo de ver al prototipo que jugamos le hace falta un poco trabajar las curvas y se extraña la música a la hora de competir; el reto es tan bueno que a veces los rivales se "pasan" de rápidos.



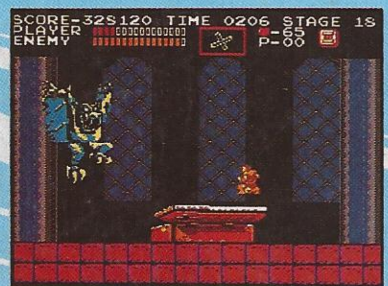


En el mes de abril se celebró en la cadena de tiendas Sears de la Ciudad de México un concurso de Street Fighter II entre niños menores de 12 años. Después de varias eliminatorias la gran final se celebró el domingo 25 de abril y quedaron como 1º y 2º lugar Héctor José Pelayo de 12 años y David Antonio Gómez González de 9 años respectivamente. ¡Felicidades a los ganadores!



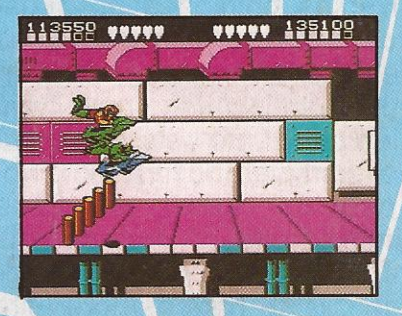
RESET

En nuestro próximo número

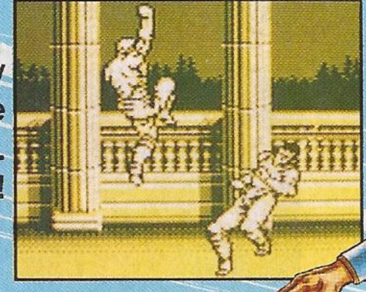


Tips de gran ayuda de un gran clásico: Castlevania

Una buena revisada a BATTLETOADS DOUBLE DRAGON -The ultimate team- para NES



RAGING FIGHTER de Game Boy y los nuevos títulos de Sunsoft, Acclaim y Jaleco... ¡Hay juegos excelentes!





Le sacaremos brillo a nuestra Bola de Cristal para informarte más de los nuevos juegos de Capcom.

Además muchos secretos en la sección de S.O.S., muchas respuestas en Mariados y regresa INFORMACION CLASIFICADA de los Archivos Secretos de Nintendo Power.




Prueba el sabor de lo divertido
TOM & JERRY™
MASCOTITAS
CON VITAMINA "C"
MASCOTITAS DE MANGO
MASCOTITAS DE MANZANA
MASCOTITAS DE TUTI-FRUTI
CONTENIDO NETO 250 ml.
MASCOTITAS DE UVA
MASCOTITAS DE NARANJA
PERM. S.S.A. L 09 TK "COME FRUTAS Y VERDURAS"
NATURALMENTE
JUGOS DEL Valle S.A. de C.V.
DE VENTA EN TIENDAS DE AUTOSERVICIO


Gansito
"Cuadernos"
Juanito, horchata se escribe con H.
Más tarde...
¡Claro! Porque sino diría "orcata"
Oye Gansito, tú sabes por qué se enfermó el cuaderno de matemáticas
No, ¿por qué?
Porque tenía muchos problemas
Ja, ja ja.
Ahora tú dime ¿quién se robó el cuaderno de español?
No sé
Ja, ja, ja.
Pues el "sujeto"
Gansito
Marinela
Por siempre tu amiguito